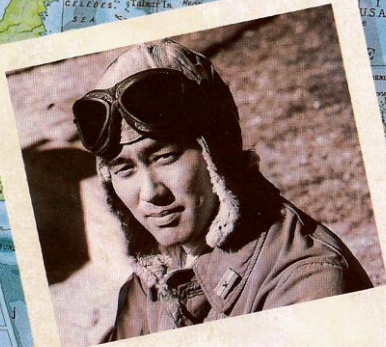
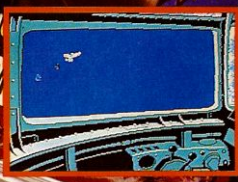
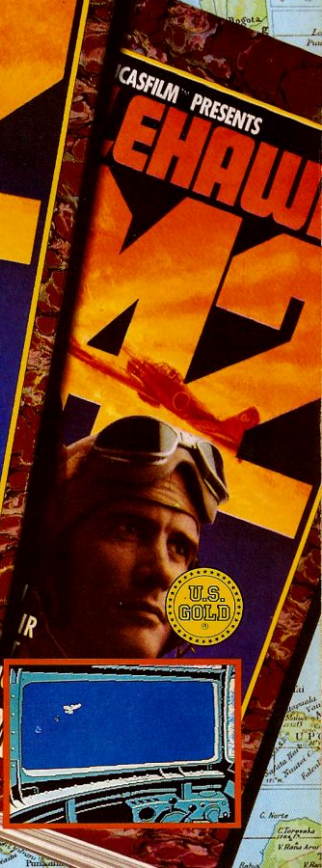
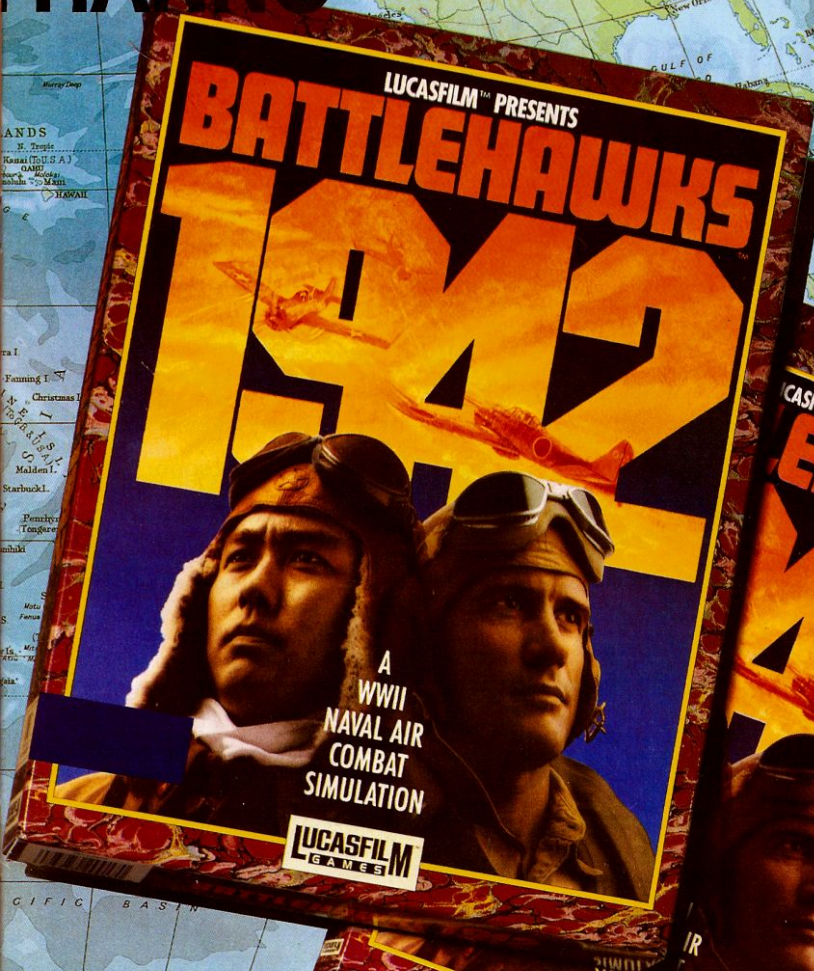
CORAL SEA, MIDWAY, SA
RIVIVI LE BATTAGLIE CHE
CAMBIATO LA STORIA
LUCASFILM GAMES
* MANUALE AGGIU
C64 - AM
LEADER

ANTA CRUZ, SOLOMONS..
E HANNO
LUCASFILM™ PRESENTS
BATTLEHAWKS
1942
A
WWII
NAVAL AIR
COMBAT
SIMULATION
LUCASFILM
GAMES
U.S. GOLD
UNTIVO IN ITALIANO
MIGA - PC

AMSTRAD E JACKSON PRESENTANO:

La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi

Corri in edicola e vinci 30 fantastici CPC Amstrad!*

Aut. Min. Validità dal 27/4/89 al 28/2/90.

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI IN EDICOLA DAL 27/4. CON IL PRIMO FASCICOLO IL GRANDE POSTER DEL BASIC IN REGALO.
Gruppo Editoriale Jackson in collaborazione con AMSTRAD.

Il CPC Amstrad e l'enciclopedia Jackson sono stati studiati apposta per facilitare al massimo il tuo ingresso nel mondo dell'informatica. Amstrad CPC è una grande famiglia. Dal CPC 464 GT 64 Kb RAM - monitor fosfori verdi, tastiera registratore a cassetta, joystick e 100 programmi-giochi compresi, al CPC 6128 CTM 128 Kb RAM Monitor colori, disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb) joystick, 50 programmi-giochi. A partire da 399.000 lire + iva.

***I CPC Amstrad in palio sono: CPC 6128 GT 128 Kb RAM - monitor fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" (180 Kb + 180 Kb), joystick e 50 programmi-giochi.**

USARE IL COMPUTER DIVENTA FACILE PER TUTTI.

Con soli 30 fascicoli settimanali entri nel mondo dell'informatica e impari subito, giocando, tutto quello che ti serve per capire, scegliere e usare il personal computer. Ogni fascicolo ti insegna a programmare, a conoscere il computer, a giocare e ti illustra le applicazioni e la corretta manutenzione.

AMSTRAD CPC. UNA GRANDE FAMIGLIA DI FANTASTICI COMPUTER.

Il CPC è il computer ideale da usare assieme alla tua enciclopedia!

SOMMARIO

ANCORA?!?

TOH!

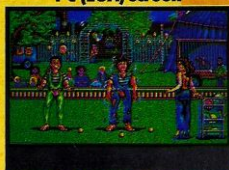
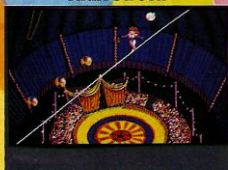
DUNQUE...

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornaroli, Marco Galardi, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246
Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

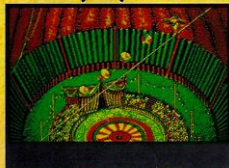
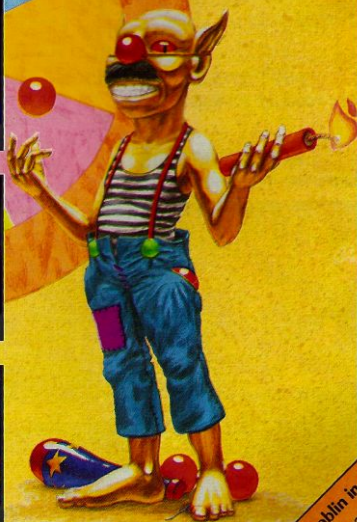
CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen

C64 Screen

PC (EGA) screen

Atari Screen

PC (CGA) screen

Amiga Screen

In omaggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato potresti trovare un Goblin DORATO

Disponibile pe AMIGA, ATARI ST, C64 e PC

LEADER

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 35

UN PASSO AVANTI

In genere questa pagina viene preparata quando la rivista è ormai completa, sia per lo spazio in fondo alla pagina — dove trovate l'elenco dei titoli recensiti — che per queste parole introduttive.

Ed ogni volta, potete credermi, è come voltarsi indietro, dopo aver fatto un lungo tragitto a piedi o una traversata a nuoto, a guardare il cammino già fatto con un certo compiacimento e un attimo di respiro. Eppure, nel migliore dei casi, non si fa in tempo a respirare che già sorgono nuove idee per il 'prossimo numero' — col risultato che ci si ritrova ad iniziare il lavoro del mese dopo quando quello attuale non è ancora terminato.

In questo clima 'tormentato' riusciamo però a trovare il tempo di far 'crescere' la vostra rivista, l'unica rivista italiana multi-formato dedicata esclusivamente agli otto bit, inserendo nuove rubriche, articoli e spazi che siano in ogni caso di facile lettura e soprattutto che incontrino i vostri gusti e interessi.

Potrebbe sembrare, qualche volta, che alcuni utenti vengano trascurati in un numero a favore di altri: in questo numero mancano recensioni per lo Spectrum, l'Atari 8-bit e — perché no? — per il C16/Plus4. Ma coloro che in queste pagine troveranno diverse recensioni per MSX e Amstrad, oltre che per C64 (posseduto da circa il 70% dei lettori di Zzap!), forse si stavano lamentando per la mancanza o scarsità delle stesse nei numeri precedenti — questo dovrebbe mostrare la nostra volontà di accontentare tutti, ma entro determinati limiti di tempo. E' nostra intenzione, infatti, coprire con le recensioni e le anticipazioni il maggior numero di formati possibile, anche perché la produzione per computer a otto bit che non siano il C64 è stranamente cresciuta negli ultimi due o tre mesi. Per cui, sul prossimo numero toccherà allo Spectrum e all'Atari, in fatto di aggiornamento.

E Zzap! sarà ancora una volta una guida insostituibile per tutti i possessori di home computer a otto bit… scommettiamo?

Bonaventura Di Bello

I GIOCHI DI QUESTO MESE:

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

POSTA

PROLOGO

Finalmente è finita! Il mese più atteso, il più irraggiungibile, simile alla Cordova di Federico Garcia Lorca, è arrivato. Per tre mesi basta compiti in classe, interrogazioni pallose e professori antipatici. Certo, immagino che non a tutti sarà andata benissimo (e io ne so qualcosa, NDA), ma non preoccupatevi: per recuperare c'è sempre tempo. O no? Il clima ormai estivo (sarà l'effetto serra?) preannuncia vacanze da passare in riva al mare, ai monti o a casa propria. La redazione qui è divisa in due fazioni contrapposte (anche questo mi ricorda qualcosa) : Mister Di Bello è indeciso tra le Maldive e Cesenatico, il resto polemizza duramente perché è convinto che non c'è nulla di più rilassante di un giro del mondo in monopattino. Mah, che ci volete fare? L'unica cosa sensata è leggere la Posta in attesa di un bagno salutare in qualche discarica abusiv..ehm volevo dire mare.

PREDATOR II -the revenge-

Spett. Redazione di ZZAP! sono rimasto ad osservare cieli sereni e temporali inseguirsi come il giorno segue la notte, e ho visto e in eterno vedrò il male colpire il bene e viceversa. La Posta di ZZAP! segue lo stesso corso, divisa in 3 fazioni diverse, polemici, neutrali e antipolemici e ognuna di queste ha in sé male e bene, ma è un discorso che non soddisfa più. Le più grande vittorie sono quelle ottenute in silenzio. In questo periodo si è sentito straparlare di violenza nei videogames, e ciò mi ha fatto sorridere, perché vedete, l'uomo non è altro che un animale provvisto di ragione, ed essendo tale, è riuscito a vestire quella violenza , che è insita in lui come veste d'altronde di sé stesso, quindi non continuiamo a chiederci ironicamente se questa violenza sia troppo eccessiva, perché, inconsapevolmente siamo proprio noi a desiderarla, per circoscrivere certe rabbie represse o momenti di stress eccessivo. Il computer è il vestito che l'uomo ha dato alla violenza, e lo indossa tutte le volte che ne sente il bisogno. UOMO CAPISCI TE STESSO. Comunque, volevo utilizzare, se me lo permettete, ancora qualche centimetro di Posta per chiarire a "The Wizard" che sono proprio il suo tipo di richieste che fanno divenire una rivista fredda come il ghiaccio, la diplomazia che tu chiedi a ZZAP! è proprio l'unica cosa che potrebbe rovinare una rivista che a causa dell'umanità che trascina con sé, è unica e speciale. Ed inoltre, mi spiace di aver ferito il tuo animo di lettore con le frasi "Viva il casino" e "non ci sono dolci fanciulle che ci scrivono?", ma vedi quest'ultima non mi sembra una richiesta poi tanto stupida, come invece tu l'hai definita, forse sei solo un maschilista (o un ...). Ed ora (ehi, avevamo detto pochi centimetri, non metri! NDR) , caro The Best, voglio spiegarti, ma forse sono parole inutili , che la poesia che ho scritto è stato solo un modo diverso di porgere i complimenti alla redazione, ma evidentemente sei convinto che dare titoli gratuiti a persone che neanche conosci, sia una cosa intelligente e personalmente, io dei tuoi giudizi sulla mia poesia, me ne frego altamente, per essere chiari. Questa la dedico a te, anche se probabilmente non sai cosa vuol dire: MARGARITAS ANTE PORCOS. Chiudo la missiva rinnovando i complimenti alla redazione e porgendovi i più distinti saluti.
Predator alias Massimo Cordisco

Dal discorso alquanto confuso e a volte insensato, stile Filosofo, risulta chiara solo una cosa: il nostro Predator è piuttosto incavolato per gli insulti ricevuti dopo la pubblicazione della sua poesia. Beh, dare e ricevere insulti fa parte delle regole del gioco, ormai dovresti essertene abituato. Naturalmente sono solo insulti epistolari, niente di serio; sono simili ai litigi simulati che compiono i "lottatori" di wrestling prima di simulare una lotta. Ricorda comunque che saper incassare bene è sinonimo di maturità e intelligenza.E poi caro Predator, rispondendo pan per focaccia , spesso, stuzzica ulteriormente gli avversari...

CITAZIONI ovvero le frasi

celebri dei lettori

Continua la serie di piccole grandi frasi realizzate nientepopodimenoche da voi. Aggiungiamo questa volta una specie di biografia dell'autore, cioè il numero di ZZAP! sul quale l'autore è apparso. Prodigi della tecnica.

"Il mondo è bello perché c'è molto da vedere" parafrasi di LA VITA L'E BELA PERCHE' L'E VARIA realizzata da The Alex(29)
"L'importante è andare contro la massa" di Bittanti Matteo, il Filosofo (21, 22, 25, 29)
"Il mondo è grigio il mondo è blu" di Franco Battiato, purtroppo mai ospitato tra le nostre pagine.
"Avete proprio ragione, le critiche che vi arrivano da ogni parte fanno solo più confusione"(num12) di Marco Spadini (7, 9, 12)
"I commodoriani mi hanno rotto i coglioni" di FFS (6, 9)

E dopo queste ultime due citazioni, due classici della Posta di ZZAP! chiudiamo la rubrica riservata alle citazioni. A presto.

DIVIETO DI PESCA

Il nostro pesce d'Aprile, ovvero Zak Mc Kracken 2, più che "l' incredibile seguito" sarebbe meglio definirlo "l' impossibile seguito", ha creato non poco scalpore. C'è chi l' ha presa con filosofia ma c'è chi, invece, minaccia vendette e attentati. Leggere per credere...

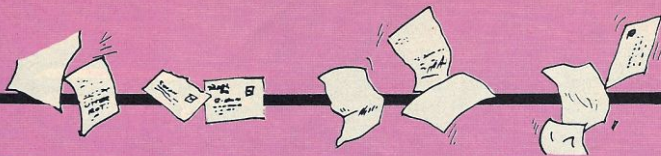
Cari Zzappatori,
chi vi scrive vi ha già scritto tre volte, senza essere pubblicato (è la vita, NDR). Vi scrivo in data 11 Aprile, e noto con piacere che la rivista mi è arrivata nella cassetta delle lettere un po' prima del solito (ma per sicurezza la compro sempre in edicola appena esce, così ho un numero di riserva). Appena letta la recensione di Zak Mc Kracken II mi sono sorti certi dubbi che mi rodevano le interiora, ormai smaciullate dopo una partita massacrante a Microprose Soccer, e mi sono informato da varie fonti. Complimenti, quasi ci ero cascato: è veramente un gran pacchetto, o se preferite un gran bel pesce d'Aprile. Certo che è un po' fantasiosa la storiella della telefonata intercettata da Ed & BDB (leggi Batman&Robin, NDR), e il fatto che un redattore di ZZAP! con il salario che gli date, si possa permettere una vacanza a Los Angeles, per non parlare poi delle numerosissime boiate sui più vari personaggi che hanno contribuito alla riuscita del gioco (Altior e fratribus et minor natu Lucius est). Inoltre, altro motivo della mia è il confronto che ho effettuato per pura curiosità tra lo ZZAP! n.32 inglese (che in realtà è il 46, NDR) e il medesimo italiano. Con molto stupore, ho notato la ricchezza di recensioni in più della versione italiana (in quello inglese non ci sono Airwolf, Ball Blasta, Battleships, e l'elenco è troppo lungo per essere completato) e la lentezza della versione inglese (sono rimasti a Batman, Mickey Mouse, SDI, R-Type, Zak Mc Kracken e molti altri). Comunque, sulla versione inglese ci sono molti concorsi che qui sono completamente assenti (Oculorum acrior mihi sinister est). Noto con dispiacere che Matteo Bittanti e l' analisi approfondita della Posta 1.0 li ho già letti su K e se continuiamo così fate prima a unificare le due riviste (scripta manent, verba volant). E comunque volevo rispondere a quel certo Striker (autore della lettera, se così si può definire, PER LA SERIE: L' INCUBO CONTINUA) che non l' 80%, ma il 100% del suo cervello è un ammasso di particelle di materia organica putrefatta, perché il 64 non ha mai visto tanti capolavori così in un colpo solo, e gli ricordo che (Quam ego video Strikerus, vomeo). Concludo la mia lettera ricordandovi che (Post bellum servile Romani plurimos servos cruce puniverunt).
P.S.
Chi osa polemizzare su questa lettera lo sbudello vivo.
P.P.S.
Allego lire 10000 alla lettera sperando che venga pubblicata (la lettera l' abbiamo pubblicata, ma le dieci carte dove sono?!? NDR)
P.P.P.S.

Scusate le varie citazioni in latino, ma vedo che ormai è di moda.
Dr. Creator alias Matteo Curcio

Spett. redazione di ZZAP!
col cavolo "spettabile" brutti figli di p....! Ma con chi credete di avere a che fare con i vostri zimbelli pubblicare la recensione di Zak Mc Kracken 2, quando poi questo gioco non esiste?! Voglio indietro i soldi dell'interurbana da Napoli a como. Sono inc****o nero, mi avete deluso profondamente, credevo che foste una rivista seria. Io come tanti altri vi ho seguito per 33 numeri ed è questo il ringraziamento? Ma come vi è saltato in mente di fare uno scherzo d'Aprile del genere? Vi odio dal profondo del mio cuore.
Massimo Vigilante via Monfalcone 54 Napoli

*E allora ci avete beccati, eh? Vecchie canaglie! Suvvia, caro Vigilante (l'hai salvata Madonna?) non inc******i così tanto (per rispondere in rima). Il nostro era un blando pescionzolo, che serviva innanzitutto a farci sganasciare dalle risate, secondo a far impazzire la segretaria della Lago e terzo per valutare il vostro occhio critico. Spesso ci accusano di influenzare il vostro modo di pensare, così che voi non fate altro che accettare passivamente le notizie che leggete, fagocitando il tutto senza rielaborare un fico secco. Il fatto che abbiate già cominciato a darvi da fare per verificare una notizia è gratificante. Certo, non tutti si sono arrabbiati così, ad esempio il nostro Dr. Creator. Ti ringraziamo molto per i complimenti, ma per correttezza dobbiamo precisare che le recensioni di cui parli erano state pubblicate in precedenza su ZZAP! 64&AMIGA. Ciò non significa che il prodotto italiano sia realizzato con minor professionalità rispetto allo stesso inglese. Tutt'altro... Riguardo ai concorsi di cui parli non li trovi sulla rivista italiana perché abbiamo soppresso da tempo ormai il Signore dei Punteggi, e di conseguenza, non viene premiato il vincitore. Ci rivediamo al prossimo scherzo...!*

MARK '89 : lo scandalo delle lettere d'oro

LASCIATE OGNI SPERANZA A VOI CHE LEGGETE! I CRAMPI DI STOMACO POTREBBERO ASSALIRVI DOPO AVER LETTO POCHE RIGHE! (Non male come inizio! NDR)
Visto che state leggendo ancora ci sono due possibilità: 1) Avete lo stomaco con succhi gastrici tipo WC Nett. 2) Siete come me. Io credo che per tutti i lettori valga la prima opzione, per ZZAP! la seconda (eh, eh). Visto che persistete a leggere vuol dire che siete interessati alla lettera (beh, non cominciamo a montarci la testa, NDR) : bene, continuate così... Giorno 6 Aprile 1989. Vado dall' edicolante e dopo aver comprato ZZAP! e sfogliato poche pagine leggo: "l'ultima letterina del mese" (ma che carina!) ma... è la lettera più idiota che abbia mai visto! Ed è la MIA (sorpresa! Leggete la firma!). Ma come ho fatto a scrivere simili idiozie non lo so (forse per farvi uno scherzo di pessimo gusto!). Mah, misteri della scienza! COMUNQUE, visto che quell' aborto è stato pubblicato, tanto vale che la usi come esempio: mi sembra che negli ultimi tempi la Posta sia stata monopolizzata dai Filosofisti e non (che acume!) e c'è un continuo calo dei nuovi talenti della penna avvelenata. Perché? Ma è ovvio! Vengono distrutti, linciati, ghigliottinati, lapidati, torturati e bruciati vivi dopo solo una lettera pubblicata! E poi parlano di libertà di pensiero! Cosa ha fatto Dario Altobelli di male, tralasciando due o tre omicidi e rapine a mano armata? NIENTE!!! (beh qui si esagera... NDR) (le nonne morte di infarto a causa di ridancite acuta non si contano). In questi mesi se non si supplica la redazione per trovare il proprio nome pubblicato per partecipare a Piccoli Fans (come me, ehm) le lettere vengono incenerite. Tutti gli altri cosa fanno? Vengono costretti ad abbonarsi a ZZAP! E il filosofo? Spedisce bustarelle! E io? Sta zitto tu, sto facendo un monologo! Stavo dicendo... cosa si può fare in questi tempi? Muovere una critica COLOSSALe (Marco Polo?) ? Creare un nuovo partito (qui nel senso di fuori di testa) ? L'ultima soluzione mi pare ottima (non per niente l'ho detta io...) OK, ma come invitare la folla a seguire il mio esempio? Con qualcosa di nuovo! Un partito BARBUTEGGIANTE mi pare un'ottima idea... (che barba! Ah, ah, ah, NDR) Sì, avete letto bene: BARBU-

TEGGIANTE!!! Il nostro (??? NDR) è un partito contro chiunque non ha la barba e non se la vuole far crescere! Viva BRUTO! Abbasso BRACCIO DI FERRO (viva Gamba di Legno, NDR) ! Perché DRAGON NINJA non ha la barba? Andate tutti in fallimento, così diventerete dei barboni! Ricordatevi il nostro motto: UNA BARBA AL GIORNO TOGLIE IL FILOSOFO DI TORNO (e non solo quello) .

MARK'89

P.S. (pasta al sugo)

Ci posso scommettere che starete dicendo: "NOOOOO! Ancora lui!" ma è inutile. Vi romperò le b***e per... diciamo qualche migliaio di anni. OK? (No, NDR)

P.P.S.

Allego l'inno dei barbuti (o barboni, fate voi) :

I BARBUTI SIAMO NOI
NON OFFENDERCI SE PUOI
E ALLORA TU!
SI TU!
TU! CHE NON SEI CHUCK NORRIS!
VEDI DI ANDARTENE A F(biiip! censured!) ARTI LA BARBA, cosa credevate?!?

Capisco che lo stress a cui i giovani d'oggi sono sottoposti sia enorme, capisco anche che siamo tutti un po' stanchi in questo periodo. Capisco perfino, ma con difficoltà, che il troppo studio possa rovinare molti ragazzi, ma questo MARK'89 non lo capirò mai......

IN BOCCA AL LUPO PER DATTILO!

Super Sensazionale ZZAP!

Ho appena comprato il numero 33 della vostra rivista, e ho sentito il bisogno di scrivervi. Sin dalle prime righe ho notato che vi lamentate del fatto che non ci sono più lettere "originali" ; il motivo è molto semplice: in questo ultimo periodo la rivista è diventata quasi perfetta, le recensioni sono all' 85% azzeccate, il nuovo look da un tono di colore e di simpatia a ZZAP!, il numero dei videogames è di volta in volta superiore a quello della rivista precedente e cose del genere. Questo fatto fa si che i lettori non hanno più nulla da criticare e nelle loro lettere non sanno cosa scrivere. A questo punto mi direte "ma in redazione arrivano sempre missive con insulti e minacce (vero Christian?)", il motivo è presto detto: questi maleducati scrivono solo per il piacere di contestare per il gusto di creare sconquasso e polemiche. Ci sono altri lettori che scrivono per il piacere di comunicare e di fare amicizia con voi... (io per esempio). Beh, secondo me fareste bene a pubblicarne qualcuna, perché i lettori si divertono a leggere le loro scemenze e poi fate sfogare quei poverini.

P.S.

Scrivo a macchina perché fra due giorno ho il compito di dattilo e devo fare un po' di esercizio.

P.P.S.

Viva il Vallecrosia (anche se non vince mai, sigh!)

Arrivederci

The last avenger

Dopo aver letto terrificanti lettere come quelle di Enzoema o di gente che non ha niente di meglio da fare che scrivere insulti su carta igienica, la tua lettera è un vero toccasana. Il primo che osa insultare questo tifoso di Vallecrosia è un uomo morto! A proposito, facci sapere come ti è andato il compito!

COMMENTO SEMI-FINALE (tanto per cambiare)

Si conclude un' altra pagina di storia. Non giratela, non ho ancora finito. Passiamo quindi ai saluti e alla posta flash. Salutiamo Monia Tania, una delle poche ragazze che ci scrive. Non pubblichiamo la sua lettera perché è scritta in lillipuziano. Riprova! Idem per Massimo di Catania. Cercate di essere chiari, altrimenti rischiate di non venir pubblicati. Auguroni a tutti di buone vacanze, io sono in partenza. Ma mi raccomando, aspetto con ansia le vostre lettere. Anzi, propongo il concorso CARTOLINA DELL' ANNO 1989. Il vincitore non vince una bega, il che mi pare onorevole. Ciao a tutti, bagnati e asciutti (perdonatemi ma la vostra demenzialità ha colpito pure me!). La Posta, di tutto, di più.

M.B.F.

SPEEDBALL

Imageworks; C64 cassetta e disco

Calci negli stinchi e gioco veramente sporco con una pericolosa palla metallica.

Non sapete che fare? Perchè non un po' di sport durante l'estate? Raschiate via dunque il freddo, le ragnatele dell'inverno, oliatevi le giunture arruginite e cigolanti e buttatatevi quindi sul campo. Bene, ma pensate ora alle nostre future generazioni, legate e chiuse in enormi palazzi, lottando per farsi una vita. Lottando addirittura per sopravvivere. Quale divertimento ci puo' essere per loro quando si accende il riscaldamento e la luce di una lampadina brilla sul soffitto? Quasi niente, quando c'è! Uno dei loro passatempi favoriti nei mesi caldi è quindi il campionato annuale di SPEEDBALL. Un miscuglio delle parti migliori del calcio e del rugby (due sport oramai sorpassati del XX secolo). Le regole sono semplicissime. Giocate sia contro il Computer che contro un vostro amico. Ogni giocatore controlla una squadra di 5 cyborg, ed uno di loro sta in porta. Lo scopo è chiaro e facile. Usando ogni mezzo a tua disposizione, devi gettare una piccola sfera metallica nella porta avversaria. La squadra nemica nel frattempo cercherà di fermarvi, chiaramente, con ogni mezzo possibile, sia deviando la palla intercettandola, sia con la violenza vera e propria! Non c'è nessun arbitro in questo sport, perché non servirebbe in quanto la lotta è assolutamente libera. Il Computer tiene il tempo, interrompendolo ad ogni fine match. Durante l'incontro un numero di bonus apparirà sul terreno di gioco destinati ad aiutare la squadra che per prima riuscirà ad impossessarsene. Questi bonus prevedono, per esempio, il congelamento dei nemici, oppure l'inversione della lettura

E' arrivato finalmente qualcosa di valido sul C64, eccome se vale! La mia (men che modesta) opinione è che SPEEDBALL si possa classificare come una delle più impressionanti conversioni 16/8 bit mai viste, che potrà risvegliare i vecchi organi sensoriali come la vista ecc, ecc... Quasi ogni particolare in questo gioco è identico a quello della sorella maggiore, nonostante ovviamente diminuisca un po' l'impatto della presentazione. Dunque invece di una grafica superflua e sorprendentemente elaborata ma di efficacia nulla allo scopo del gioco, ciò che abbiamo in SPEEDBALL è una manciata di bit che sembrano buoni, suonano interessanti e che non dovrebbero mancare nella Vostra collezione. Il gioco è veloce e accanito e sebbene sia già difficile contro il Computer è ancora più duro quando lo giocate con qualcuno che è veramente abile. SPEEDBALL è semplicemente fantastico e questa è la mia ultima parola.

del joistick dell'avversario rendendo il gioco molto difficile al fine di svantaggiario. Tutto questo è SPEEDBALL — può sembrare rozzo, spietato e fisicamente impossibile, ma è così! Perché infatti pensate che i giocatori stiano dietro il pannello di controllo mentre un gruppo di robot si agita per essere fatto a pezzi? E' semplice, perché tutti questi individui, quasi privi di umanità, non sono poi così imbecilli da farsi del male da soli!!!

▲ *Un attimo prima di incontrare i tuoi avversari, ecco un quadro esauriente di ciò che stai per affrontare...*

SPEEDBALL sul C64? "Sarà penoso come Maff", pensai. E invece mi sono sbagliato (a parte per ciò che riguarda Maff). La Pantheon Software, che ha creato la conversione, ne è uscita infatti profumata come una rosa, producendo un mirabile prodotto di programmazione, ricreando tutto ciò che c'è di super nella versione Amiga. Scrolling dei piani fluido, meravigliosi sprite, esemplari riproduzioni delle musiche e degli effetti sonori del 16-bit, e più importante del resto, una notevole giocabilità. Proprio niente è stato tralasciato nel passaggio da 512 a 64k, tutto qui. Addirittura tutte le icone dei bonus sono state riprodotte! Il formato e molto simile a tutte quelle vedute a volo d'uccello che abbiamo visto e proposto recentemente, ma SPEEDBALL è un classico che merita di vendere un sacco, perché è veramente un ottimo prodotto.

SPEEDBALL sul C64 è sorprendentemente favoloso tanto quanto il 16-bit! Giuro! Ogni cosa è di prima classe, dal superlativo scrolling agli sprites, dal sottile uso dei colori agli effetti sonori e alle dinamiche melodie. Sono veramente sorpresa da quanto siano simili le due versioni. Infatti, a parte la grafica e il sonoro, il gioco è esattamente lo stesso. OK , forse non è abbastanza, ma è quanto basta per mettermi seduta a lanciare palle nelle reti degli altri. Ho solo una cosa di cui lamentarmi, ovvero del fatto che quando più di uno dei tuoi robot è sullo schermo e la palla è in aria, il Computer non riesce, neanche lui, ad immaginarsi a chi andrà la palla. Ma questa è l'unica cosa negativa che posso dire di un gioco favoloso e brillante.

G.H

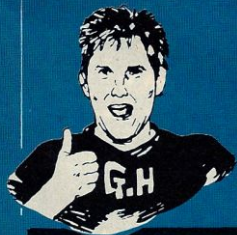
PRESENTAZIONE 86%
Schermi luminosi e puliti sostenuti da un'infinita serie di opzioni e uno squisito sistema di controllo.

GRAFICA 87%
Magnifico scrolling dell'area di gioco, con piacevoli definizioni di personaggi e ottima animazione, altrattanto vale per il movimento della palla.

SONORO 80%
I seducenti effetti sonori rendono l'azione perfetta, le melodie dell'Amiga sono state accuratamente tradotte.

APPETIBILITA' 91%
E piuttosto facile partire all'inizio, ma l'azione si scalda subito per la gioia e il divertimento del giocatore.

LONGEVITA' 90%
Uno o due giocatori, la grinta vi resterà addosso a lungo.

GLOBALE 90%
Una conversione di grande successo e un ottimo gioco di per sé, compratelo o verrete picchiati sulle gengive!

TEST

FORGOTTEN WORLDS

Capcom/US Gold, per C64 cass. e disco

Un arcade game talmente spettacolare da farvi venire l'acquolina in bocca!

Eccovi qua, siete sopravvissuti alla distruzione di Side Arms, e vi state riposando sugli allori, rimuginando su tutte quelle meravigliose cose che siete riusciti a fare nella vostra vita (spandervi le caramelle tra i denti, togliervi le mutande senza togliervi i pantaloni, riuscire ad ascoltare per intero una battuta di Pippo Baudo ecc, ecc...) quando una comunicazione arriva dal Vostro ricevitore. "Bios, il dio della distruzione è ancora vivo. 6 mondi sono già stati distrutti. Volontari sono stati chiamati da tutta la galassia nel tentativo di arginare la distruzione, ma il rappresentante del Consiglio Galattico sostiene che le loro possibilità di successo sono molto poche". Certo che tutti quegli allori che avete sulla testa forse saranno un po' scomodi. E tempo quindi di uscire, salvare l'universo e guadagnare abbastanza crediti spaziali per acquistare una di quelle ultra comode, e morbide poltrone che avete sempre desiderato possedere per la Vostra vecchiaia. Voi avete molte cose in comune con tutti gli altri volontari così da diventare immediatamente ottimi compagni e fratelli di sangue prima di incominciare il viaggio sui 6 pianeti dimenticati continuando a pensare a niente altro se non allo sterminio. Fortunatamente siete in possesso di una di quelle grosse pistole bazooka per tirare fuori le budella a chiunque e a qualsiasi cosa vi si presenti davanti (a meno che non vi prendano loro per primi). Ogni tanto durante il gioco, un negozio viene giù fluttuando dal cielo e vi dà la possibilità di comprare dalle bombe al napalm alle armature extra alle armi a fuoco multiplo che fanno schizzare i corpi fin sopra il negozio. Ma non solo questo, potete anche trovare alieni intelligenti che danno indicazioni su come sconfiggere il nemico. Non meravi-

Accidenti, date solo un occhiata a questa grafica mozzafiato! Se non siete stati colpiti dalla fluidità dello scorrimento in parallasse, dalla fantastica atmosfera, dagli sfondi, e dalla grafica stupenda dei mostri, probabilmente vi siete dimenticati gli occhi nella stanza accanto. Ok allora andate a riprenderveli subito perché state per giocare un gioco talmente veloce e furioso per cui dovrete tenerli bene aperti. Se non volete perdere una delle conversioni arcade dell'anno precipitatevi fuori e acquistatelo.

Vi siete mai sentiti giù, stanchi, letargici? Vi siete mai domandati cosa avrebbe potuto riportare la luce nella vostra monotona e dignitosa vita? Niente paura ragazzi FORGOTTEN WORLDS è qui! Non solo avete appena avuto una grafica meravigliosa con mostri incredibilmente grandi e dettagliati, ma avete avuto un sacco di movimento, distruzione e azione di fuoco al tempo stesso. L'opzione del negozio aggiunge un bel po' di varietà, ma ciò che più mi ha affascinato è l'opzione per due giocatori, che vi permette di giocare simultaneamente con un vostro amico senza dovervi crucciare del goffo sistema di controllo, come in Side Arms. In sostanza il gioco è assolutamente brillante, per cui vendete il vostro orsacchiotto preferito e procuratevene un copia.

gliatevi però se non riuscite a trovare un negozio nel bel mezzo del vuoto in uno dei 6 pianeti dimenticati. Sono cose che capitano nello spazio! Ok se ora vuoi ritornare sano e salvo a quella confortevole riposante e 'immobile' sedia tutto quello che devi fare è passare attraverso i 6 livelli, raccogliere tutti i bonus nascosti che trovi e sconfiggere il più grande, il più meschino, il più spaventoso mostro animato che si trova alla fine di ogni livello e ricordati, di non indossare le tue mutande rosse!. Voglio dire, pensa solo a quanto sarebbe imbarazzante se l'eroe del secolo andasse al podio a ricevere montagne di premi e di soldi col sopracciglio inarcato, i pantaloni bruciati e strappati con... un paio di vistose mutande rosse!!!

Questi ragazzi della Capcom hanno prodotto un arcade-machine assolutamente brillante. E non c'è da meravigliarsi vista l'enorme quantità di memoria che avevano a disposizione. Ciò che mi meraviglia è invece come abbiano fatto quelli della ARC DEVELOPMENT a riprodurre buona parte di quella atmosfera ed effetti grafici su un C64. Sono tuttavia un po' amareggiato dal fatto che non si siano dati da fare per farci stare tutti gli otto livelli, ma anche con sei avete abbastanza da distruggere e da sparare da carbonizzare il più solido dei joystick. Stufi di infilare il gettone nella macchina? Bene, acquistate FORGOTTEN WORLDS, e saprete come passare la giornata.

fattore di
90%
conversione

QUESTO E' IL COIN-OP

La mother board di questa macchina-game è una di quelle di cui non si può smettere di parlare, vista l'incredibile enormità! Contiene addirittura tre (dico tre) chip Motorola 68000, tre cristalli ad alta velocità, 16256 Kb di RAM, un chip 8039 per gli effetti speciali e uno Z80 per gli effetti sonori. E se vi ritorna in mente la musica di accompagnamento pensate che aveva a disposizione così tanta memoria da poter campionare e far girare 25/30 minuti di film!!!

PRESENTAZIONE 80%
Opzione due giocatori simultanei, affascinate schermata iniziale e gustosa presentazione in-game.

GRAFICA 95%
Definita in modo eccellente, fondali mozza-fiato e bene animati sprite nemici.

SONORO 79%
Trascinate musica di caricamento con effetti sonori da atmosfera durante il gioco.

APPETIBILITA' 97%
Sembra Ok, è facile da controllare e ti viene voglia di andare a vedere il bit successivo.

LONGEVITA' 69%
Eccezionale finché è una novità, ma come tutti gli Shoot'em up non dura in eterno.

GLOBALE 93%
Una delle più classiche conversioni arcade.

XENON

Melbourne House, C64 cass. e disco

Come può essere perfida la vita, qualche volta. Voi siete sulla strada di casa dopo 17 mesi nello spazio (a compiere il vostro dovere) e cosa succede? Dei disgraziati sbucano da dietro l'angolo armati fino ai denti e ovviamente non sono fuori per un pic-nic a giudicare dall'immenso incrociatore interstellare che stanno pilotando. E Voi tutti soli in un piccolo monoposto AGAM (Air Ground Attack Module). A casa è l'ora del tè e Voi state per perdere anche i vicini di casa, maledizione, il destino del mondo potrebbe essere in un terribile pericolo. XENON, se non lo avete ancora capito, è uno shoot'em up spaziale, siete Voi contro la potenza dei 4 massici incrociatori nemici in uno scrolling verticale in uno scontro fino alla morte. Dirigendo un nuovo e rivoluzionario veicolo spaziale, capace di essere velivolo e veicolo terrestre, semplicemente muovendo il joystick. L'obiettivo del gioco e distruggere ogni ondata di nemici evitando o annientando i pericoli piazzati strategicamente sulla superficie. Siete affrontati da una varietà di forze nemiche, quindi non credete di fare una passeggiata! Postazioni con enormi cannoni posti nei luoghi più strani, sono stati destinati a rendere più calda l'azione. E se pensate che sia tutto qui, resterete scioccati quando Vi imbatterete nei giganteschi robot nemici a metà e alla fine di ogni livello. Dite la verità, salvare il mondo non è mai stato più difficile eh!?

Sarebbe stato molto più divertente da giocare se non soffrisse della sindrome da pallottole invisibili. Gli sfondi sono infatti dello stesso colore dei colpi nemici. Da ciò risulta molta confusione e una morte troppo facile. Graficamente non è male con sprite e fondali ben definiti nonostante la ripetitività la varietà di qualche livello è stata sacrificata dalla difficoltà. Questa versione non è certo inferiore alla versione a 16-bit in fatto di difficoltà e durezza. Il problema è se sia questo grado di difficoltà assieme al problema con le pallottole, che assicura che XENON sia discretamente buono piuttosto che realmente brillante.

9 volte su 10 le conversioni da Amiga al C64 non sono i giochi migliori del mondo. Ci sono eccezioni e questo è dimostrato dalla versione di Speedball recensita in questa rivista. Non che definisca XENON una conversione oltraggiosamente povera perché come shoot'em up è abbastanza giocabile. Fino ad un certo punto però. E questo punto è quando le pallottole cominciano a diventare praticamente impossibili da individuare, e questo accade sempre al momento meno opportuno! Questo è la mia unica riserva per ciò che riguarda XENON a parte i colori che sono un pugno nell'occhio. Non male l'effetto distruzione, ma poteva essere fatto meglio.

PRESENTAZIONE 65%
Il titolo e i fondali non fanno colpo. Una volta raggiunto un livello puoi ricominciare da lì.

GRAFICA 60%
Nonostante i fondali e gli sprite siano eleganti, sono sciupati da una povera scelta di colori e poche variazioni.

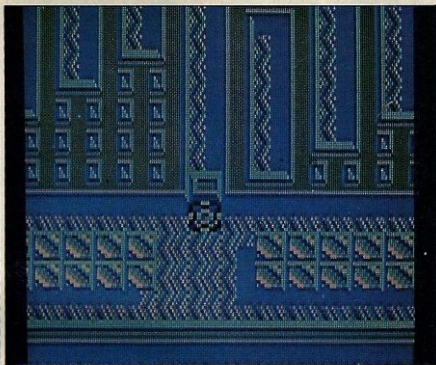
SONORO 40%
Ronzante e debole per quanto riguarda gli effetti.

APPETIBILITA' 79%
Il metodo di controllo è standard e la conversione dall'Amiga stimola molto l'interesse.

LONGEVITA' 59%
E' estremamente duro, e la mancanza di progresso può dissuadere la gente dall'acquistarlo.

GLOBALE 70%
Difficoltà estreme e grafica oscura impediscono ad un buon shoot'em up di essere un fantastico shoot'em up.

TITUS, C64

Che barba! Ogni due per tre un tizio qualunque salta su con un nuovo sport futuristico e pretende che sia "la definitiva sfida all'uomo" e fa sempre un sacco di soldi a causa di tutti i gonzi che vi prendono parte.

Non riesco a spiegarmi il recente interesse nei giochi "classici", comunque non è cosa che ci interessa se il risultato è un gioco buono come Blasteroids, ma questo non è niente di più di una variante di Break-out con pessimi fondali a scrolling. Gli sprite sono assolutamente nella media ma se volete evitarvi un brutto mal di testa, non guardate lo sgargiante fondale troppo a lungo. Questo tipo di gioco è stato divertente per il suo periodo, ma dopo così tanti tentativi, Titan non presenta certo degli apprezzabili miglioramenti.

Bah! Vediamo un pòdi che si tratta: nel 2114 il sor Hibrys (cugino di Hibrys per Amiga) ha inventato uno sport (Ah-a! Che vi dicevo?) in cui si comanda una specie di, beh, sgorbio quadrato che viene usato per far deviare una palla e mandarla contro dei mattoncini posti in arene a scorrimento pluridirezionale (toglete lo scorrimento e avrete...). Il primo tizio che riuscirà ad attraversare tutti gli ottanta livelli di TITAN vincerà ben 1000 Kronours (l'equivalente italiano di "dieci milioni in gettoni di plexiglas). In queste arene vi sono però oltre ai mattoncini anche dei teschi con i quali è meglio non collidere, mattoni attraverso i quali potrà passare solo la palla e non l'unità di controllo e viceversa. Vi sono poi delle "macchie d'olio che, se vengono toccate dall'unità di controllo impediscono a questa di fermarsi fino alla collisione con un muro. Infine vi sono dei mattoni indistruttibili che possono venire spostati e un'Energizer (energizzatore) che scambia tra loro l'unità e la palla. Se l'idea può sembrare simpatica, la realizzazione è pessima: l'unità di controllo schizza a una velocità inaudita permettendo così l'accrescimento di sensazioni quali nausea e mal di mare. La grafica è realizzata abbastanza caninamente e il sonoro è sufficentemente penoso, ma quello che fa inc...avolare di più è che se si perde una vita... Si RICOMINCIA TUTTO DA CAPO! Da evitare.

E' successo ancora! Aaargh! Un altro brutto clone di Break-out, non penso che riuscirò a sopportarlo! Ok, questo è diverso perchè ha lo scrolling ad 8 direzioni, ma non è sufficiente a far resuscitare un genere di gioco già abbondantemente pensionabile. E non solo — lo scrolling è traballante e parecchio fastidioso. Gli sprite sono passabili, sebbene semplicistici, ma è il tremendo fondale con dei colori e delle forme iritanti che vi distragge dall'azione sullo schermo. Semplicemente un medio riarragiamento di un vecchio tipo di gioco che avrebbero fatto meglio a far morire in pace.

AAAAAAARRGH! Questo gioco mi farà impazzire. E assolutamente orrendo, e vi spiegherò perchè: prendete Jinks, dategli uno scroll verticale oltre all'orizzontale, sostituite la barretta triangolare con un minuscolo quadratino, peggioratelo e avrete TITAN. Rincorrere la sfera per tutto lo schermo fa venire un mal di mare inaudito, senza contare che sperare di avere il minimo controllo su di essa è utopia pura e semplice: dopo qualche secondo di gioco rinuncerete a deviarla e aspetterete che si decida a colpire qualcosa. Altro orrore è lo scroll: siamo nel 1989 (penso) e si è ancora capaci di lasciare un orrendo bug nello scroll (chi mi traduce bug con baco si è assicurato una bella partita a Motor Massacre su cassetta): quando si va in diagonale in alto a sinistra il fondale genera un'"onda" (se avete visto GUTZ in pausa sapete cosa sto dicendo) a dir poco nauseante. Una volta di più la Titus se ne esce con un prodotto al di sotto della media. Peccato, come idea era decente...

PRESENTAZIONE 60%
Opzioni 1-9 giocatori (!?!), caricamento veloce e così via

GRAFICA 42%
Grafica? Quale grafica?

SONORO 21%
PING... TING... BLEEEURP (il mio stomaco).

APPETIBILITA' 70%
Una simpatica idea fa sempre bene...

LONGEVITA' 55%
Questo giocoooo è una caaamera a gaaas...

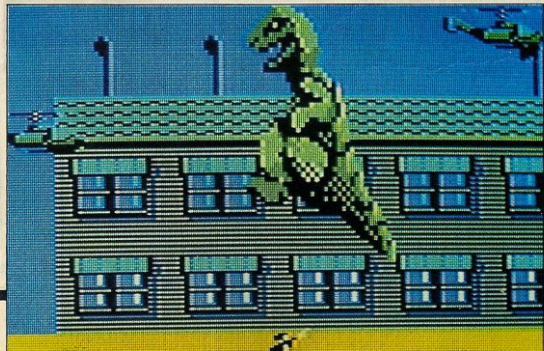
GLOBALE 50%
Datelo alle capre.

GREMLIN, C64

ATTENZIONE! ATTENZIONE! Un colosso di trenta metri è uscito dal mare e si dirige verso l'entroterra... Ruggendo e fiammeggiando quell'enorme lucertola sta distruggendo tutte le città giapponesi! Che abbia uno scopo? A voi regia.
The Muncher comincia con voi, che siete il Muncher in questione (il masticatore) in riva al mare. Erano millenni che dormivate (la vostra sveglia non funziona molto bene), quando all' improvviso venite svegliati da un peschereccio. In un attimo vi rendete conto che gran parte delle vostre uova sono sparite e vi mettete alla ricerca di queste ultime. Certo essere un bestione di una quindicina di piani, non è certo comodo: infatti tutto l'esercito è sulle vostre larghe orme, deciso più che mai a farsi una mega-borsetta con la vostra pelle. Fortunatamente, essere un dinosauro non è neanche tanto male: nonostante la vostra mole non vi permetta di correre come il vento, siete in grado di tirare possenti codate, tirare morsi al volo, arrampicarvi e lanciare palle di fuoco. Queste ultime non sono però infinite: dopo un pò vi troverete con la gola secca (vorrei ben vedere...) e non ne potrete lanciare più. Lungo il vostro cammino, incontrerete le difese dell'esercito giapponese, noto per aver miliardi di mezzi (guardate nei vari cartoni animati quanti ne distruggono i vari mostri e quanti ne hanno dopo: un'infinità) che tenteranno di fgarvi andare a nanna. Jet che sganciano missili, elicotteri, carroarmati, jeep e perfino degli omini vi spareranno senza lasciarvi prendere fiato. Fortunatamente potrete riguadagnare l'energia persa sgranocchiando un paio di blindati, elicotteri e passanti (tra cui anche una donna con il passeggino, eheheh!). Yum, slurp! Dopo il lauto pasto a base di ferraglie e parà, dovrete continuare la vostra corsa di distruzione a suon di codate ai palazzi. Sulla strada potrete trovare anche uova e contenitori di scorie radioattive: potrete piantare l'uovo nel contenitore segnando così una nuova posizione di partenza per l partita seguente oppure mangiare le scorie che vi farà riguadagnare parecchia energia (tutti i gusti sono gusti...). L'ultimo pericolo che dovrete affrontare sarà un'orda di mostri forti quanto voi che spaziano dai tirannosauri a della specie di tartarughe enormi. Se infine riuscirete a attraversare tutti i nove quadri del giappone (c'è anche Nintendo City) e a distruggere Tokio, il vostro fido Godzilla binario potrà tornare nelle profondità marine, ricominciando tutto da capo.

M.E

C'è qualcosa di veramente inquietante i questo gioco... Sgranocchiare come noccioline delle inermi signore con carrozzina e fondere palazzi con l'alito tremendo incute uno strano fascino morboso. Dopo un paio di partite comincerete a emettere strani versi e gridare "YOUUUURRRR! FATE LARGO! GRAURRRRRR!". La stupida trovata di continuare dall' ultimo quadro tarpa però le ali a quello che con un pò più di cura dal punto di vista grafico e sonoro avrebbe potuto essere un prodotto favoloso. Altra notevole pecca è l'area statica troppo grande: bisogna quasi toccare il bordo per far scrollare lo schermo. Ciò nonostante la notevole varietà di mosse fornisce un piacere sovrumano nel progredire attraverso il paese. Infine bisogna ammettere che per essere così gross (è alto tutto lo schermo) il nostro lucertolone si muove molto convincentemente e fluidamente. Se avete mai desiderato schiacciare passanti con un salto e distruggere aerei a morsi, The Muncher fa per voi.

Ricordate il vecchio gioco della Epyx chiamato The Movie Monster Game e la conversione il coin-op chiamato Rampage? Vi è piaciuto impersonare il ruolo del mostro cattivo che se ne va in giro beatamente a sfasciare tutto quello che trova sulla sua strada e sgranocchiare tutti i passanti che incontra? Bene, questo gioco della Gremlin vi farà rivivere quelle piacevoli sensazioni. La grafica è molto grande ma leeeenta e lo scrolling lo è di più! Per il resto, il sonoro è adeguato e la giocabilità è ottima, con il vostro mostro che può compiere un sacco di movimenti esilaranti. Lo consiglio solo agli appassionati dei giochi nonsense perché oltre ad andare in giro per le città ad abbattere palazzi e mangiare donne con i passeggini non c'è altro da fare, ma quello che c'è è estremamente divertente.

PRESENTAZIONE 61%
Scarne istruzioni, spilla in regalo e multiload discreto.

GRAFICA 77%
Animazione fluida ma qualità mediocre.

SONORO 68%
Un paio di effetti "gozzillosi"

APPETIBILITA' 76%
Avete mai sognato di essere un gigante verde che spazza tutto?

LONGEVITA' 69%
Lo terminerete presto ma lo rigiocherete.

GLOBALE 71%
Uno dei giochi più distruttivi che io abbia mai visto.

US GOLD/SSI, C64

La cittadina di Hillsfar si trova in quel regno magico e dimenticato in cui sono state ambientate le precedenti storie della SSI, l'ormai celebre Pool of Radiance, prima puntata della serie dei AD&D. Lande perdute dove viaggiano coraggiosi cavalieri erranti e dove gli incantesimi sono pane quotidiano per i numerosi chierici e usufruttuari di magia. Qui è ambientata la vicenda del tuo personaggio, per il quale avrai la possibilità di scegliere sesso, razza, professione e tutte quelle simpatiche cose tipiche dei role-game. Esiste anche la possibilità di importare un personaggio da AD&D, ed incrementarne così forza e capacità in attesa della seconda puntata.
Hillsfar è una tipica cittadina di un regno fantasy, pub, gilde, foreste ed tanta gente con un sacco di soldi in tasca. E sono proprio questi quelli che vuoi, ma non pensare di poter tranquillamente entrare nelle case di poveri innocenti e depredarli di tutti i loro averi. Anzitutto dovrai essere un ladro dotato degli opportuni ferri del mestiere, oppure unirti ad uno scassinatore di professione, prendendoti anche i tuoi rischi. Se non riuscirai infatti a depredare il luogo ed uscire in tempo quello che ti attende l'Arena in cui dovrai combattere a morte per espiare le tue colpe. La scelta della via da prendere è esclusivamente tua, potrai dedicarti professionalmente al furto o dedicarti all'esplorazione e alla risoluzione delle numerose avventure che ti si presentano (altrettanto proficue), ma in definitiva lo scopo del gioco è sempre quello sopravvivere in un modo o nell'altro per diventate un dei più ricchi, famosi e amati uomini dell'universo conosciuto.

Ho sempre pensato che Pool of Radiance fosse un gioco superbo, non è quindi una sorpresa che mi sia affezionata così anche a Hillsfar. Il concetto del gioco ricalca in qualche modo il suo predecessore, a parte qualche sostanziali quanto apprezzabili differenze come la sequenza di apertura delle serratura con gli attrezzi da scasso (parecchio difficile all'inizio, ma dopo qualche partita diventa più accessibile), ed il modo in cui si arriva a combattere nell'arena, per libera scelta o sotto arresto. In effetti mi sono sempre chiesta come un sensibile ed assennato personaggio fantasy, volesse andare a farsi picchiare deliberatamente e di sua volontà.

Hillsfar è un gioco dalle molte sfaccettature. Mentre l'area di gioco principale è visualizzata allo stesso modo di Bard's Tale e dell'altro role-game della SSI, sono disponibili altri spazi di gioco come lo scassinamento delle serrature (una interessante fase strategica in cui bisogna determinare l'esatta sequenza in cui inserire i vostri chiavistelli a seconda del profilo visualizzato), la ricerca di catacombe o reti di fognature (visualizzate con una grafica pseudo 3D alla Gauntlet), il duello nell'arena della morte se vi trovate proprio al verde o la piacevole e tranquilla (o quasi) cavalcata nelle verdi campagne di Hillsfar.

QUESTO è il tipo di avventura che mi piace, dove la tastiera è completamente inutile. Hillsfar ripercorre l'idea di gioco di Bard's Tale, in cui si percorrevano territori in visuale soggettiva 3D alla ricerca di vari mostri con cui combattere, ma la espande molto. Aggiunge infatti tante piccole fasi diverse come i duelli nell'Arena, le sequenze di trasferimento a cavallo, la ricerca di tesori nei dungeon, che riescono a tenere vivo l'interesse per il gioco. Tutte le diverse sezioni sono realizzate ottimamente dal punto di vista grafico e un po' meno bene per il sonoro, gli effetti in particolare sono alquanto scarni. Nel complesso mi è piaciuto, è forse un po' costoso, ma del resto non è destinato ad una fascia particolarmente ampia di giocatori e gli appassionati faranno volentieri il sacrificio.

PRESENTAZIONE 82%
Istruzioni leggibili e stupenda quanto colorata la grafica della schermata principale.

GRAFICA 77%
Nella città è discreta ed a tratti perfino eccellente, un po' scarna nei dungeon e nell'arena.

SONORO 56%
Non molto, ma quel poco che c'è è fatto bene.

APPETIBILITA' 75%
E' un pochino fastidioso nella creazione del nuovo personaggio, ma passata questa fase tutto procede liscio.

LONGEVITA' 83%
Molto comodo per la gestione interamente da joystick, con una moltitudine di avventure e cose da fare...

GLOBALE 80%
Mi pare sia già stato detto tutto...

TEST

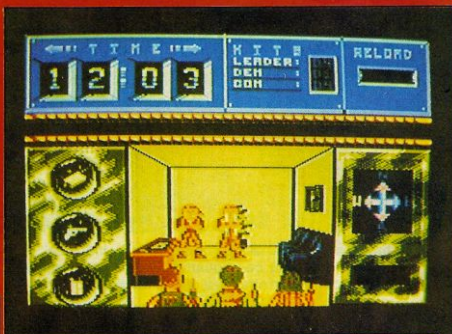
MAYDAY SQUAD

TYNESOFT, C64

Un gruppo di crudeli terroristi ha fatto irruzione nell'ambasciata lutoniana cogliendo i poveri diplomatici di sorpresa e mettendoli a forza con le spalle al muro. La Legione Rossa non era certo venuta lì per fare una visitina ai tremanti malcapitati ma solo per catturare prestigiosi ostaggi. La figlia dell'ambasciatore, trovandosi nei pasticci, si è nascosta in una stanza del palazzo piuttosto che cadere nelle loro grinfie. Sfortunatamente le condizioni dei terroristi sono dure: se non saranno accontentati nei loro loschi fini la ragazza non vedrà l'alba del domani perché l'edificio esploderà molto prima, esattamente fra sei ore e mezzo. Voi non vorrete certamente che questo accada visto che siete permeati da alto spirito cavalleresco e l'eroismo è il vostro pane quotidiano. Quante volte avete lanciato sfide ai cattivi di turno e salvato le vezzose damigelle rapite, quante volte avete combattuto il male in favore del bene? Praticamente sempre, cosa aspettate allora? Stavamo dicendo, l'unica chance dell'ambasciatore è mandare al salvataggio l'espertissima squadra di emergenza, la Mayday squad, creata apposta per risolvere simili situazioni ai limiti del rischio. Il quartier generale della supersquadra ospita i nove agenti speciali con licenza di suicidio, che vantano ciascuno esperienza in uno di tre settori. Questo significa che ci sono tre leader, altrettanti esperti di comunicazioni e altri tre membri con particolari abilità nell'uso di esplosivi. Il gruppo olocausto deve essere, purtroppo per voi, formato da soli tre uomini e il perché è facile immaginarlo: vi è l'assoluta necessità di avere un gruppo compatto che non dia nell'occhio e al tempo stesso esperto in ogni campo. La scelta dipende chiaramente da voi, visto che i tre elementi di ogni settore avrebbero diverse caratteristiche; ho detto "avrebbero" poiché all'atto pratico è difficile accorgersene. Chiusa anche questa parentesi, alla fine della scelta si entra nel vestibolo dell'ambasciata lutoniana pronti a fare fuoco sui primi "legionari rossi" a tiro. Scherzi a parte il gioco è un misto di avventura dinamico-esplorativo e di spara e fuggi con alcuni puzzle che aspettano solo il vostro illuminato cervello. In altre parole il vostro compito è quello di spostarvi lungo i corridoi ed entrare nelle varie camere, facendo fuori i saltuari terroristi che vi si parano davanti e cercando a tutti i costi il modo per salire all'ultimo piano dove sicuramente è nascosta la ragazza. I corridoi e le stanze attraversate sono viste da un ipotetico osservatore direttamente alle spalle della squadra e gli spostamenti avvengono tramite una bussola posizionata a bella posta sullo schermo e che indica direzioni possibili e non. Tali spostamenti si effettuano girandosi o muovendosi solo lungo le quattro direzioni cardinali visto che gli architetti non erano particolarmente estrosi e anticonformisti o incapaci di fare murature ad angolo retto. E giunti a questo punto non sarebbe ora di scendere in dettagli? Dunque: voi comandate un cursore che si sposta fedelmente sullo schermo permettendovi selezionare uno qualsiasi dei tre personaggi, di mirare ai terroristi in vista in stile Operation Wolf (non vuole dire che sia allo stesso livello, però), o di cliccare sulla bussola la direzione desiderata. Lo sfruttamento delle diverse abilità dei personaggi è alla base di tutto il gioco: infatti il capo può solo sparare e va sbandierato quando ci sia da far piazza pulita; il demolitore ha un numero contato di granate pronte al lancio utili per far strage in un atti-

Tanto piacere, ci siamo già conosciuti. Mi ricorda terribilmente Shadowfire, ma tra i due non c'è confronto. Shadowfire è un programma di classe realizzato con classe, mentre questo MS ne sembra un'ombra pallida e distorta. È debole in tutto: sonoro, realizzazione, accuratezza, coerenza, giocabilità e comprensibilità; per giunta l'atmosfera vi coinvolge per un coefficiente pari a esattamente zero. L'unica cosa che si salva è la qualità grafica, ma non mi risulta che un salvagente da neonati riesca a tenere a galla un battello che affonda. Cosa direste voi di un gioco nel quale non si capisce dove stiate andando, dove salire le scale diventa un problema nel problema, e che ha diversi particolari affatto fuori posto? Sentenza inappellabile: pollice verso. Ridatemi Shadowfire!

mo, ma il vero fulcro cerebrale di tutto e il comunicatore che è l'unico in grado di prendere oggetti e di scassinare porte, nonché di dare informazioni utili. Secondo questa ottica è abbastanza evidente che bisogna cambiare continuamente il personaggio attivo per far fronte ai diversi problemi. Il tutto fra camere, corridoi, computer e nemici che lentamente ma inesorabilmente vi feriscono e vi portano ad eterno riposo prima del fatidico tramonto, l'ora dell'esplosione.

L'esplorazione è totalmente rovinata da un sistema di controllo a bussola che rimane sempre fissa invece di spostarsi concordemente alla direzione del gruppo e che vi costringerà a perdere preziosi secondi solo per capire se andando a destra andate a est o a ovest o a quel paese. Non parliamo poi della prospettiva che è completamente sfasata e che nel migliore dei casi vi impedirà di capire quanta distanza ci sia tra un muro e l'altro, ma negli eccessi di crudeltà vi nasconderà delle porte. Fa anche arrabbiare quando si cerca di scassinare le porte e, avuto messaggio affermativo, non si apre un bel niente. Infine, gli oggetti reperibili si possono contare sulle dita di una mano e sono altrettanto difficili da usare. Se poi volete fare qualche paragone, vi dico che non può neanche competere con il caro vecchio Aliens della Electric Dreams o con l'ancora più vecchio ma sempre valido Enigma force (Shadowfire 2). Spero di essermi spiegato...

PRESENTAZIONE 59%
Schermata di caricamento e musichetta entrambi nella media. Istruzioni lillipuziane in inglese.

GRAFICA 66%
Alcuni effetti piacevoli ma complessivamente confusionaria e contraddittoria.

SONORO 44%
Non c'è uno straccio di musica e gli effetti di sparatorie sono molto scadenti.

APPETIBILITA' 71%
Interessante in fase di esplorazione...

LONGEVITA' 37%
...finché non si capisce che i puzzle sono inesistenti e gli spostamenti sono caotici.

GLOBALE 58%
Un videogame di esplorazione e blastaggio che ha meno spessore di quanto faccia supporre.

TOM & JERRY

MAGIC BYTES, C64

Chi non conosce le avventure della più celebre coppia della Warner Bros? Uno, due tre, quattro... ah ah, scherzavo. La Magic Bytes, topo averci portato la disgustosa licenza della Pantera Rosa, ci riprova con dei personaggi quasi mitici. Da anni migliaia di bambini osservano con un ombra di sadismo le disavventure del gatto più flessibile e resistente d'America. Scopo del gioco di Tom & Jerry è guidare quest'ultimo nelle cinque stanze della casa alla ricerca di formaggio e oggetti preferibilmente pesanti da scagliare su Tom. Jerry è in grado di compiere salti molto alti che gli verranno utili per saltare su quadri, mobili, auto e carrozzine. Nelle stanze si trovano anche radio che servono solamente a attivare un breve ma frenetico motivetto, una TV che distrae Tom se è sintonizzata su Tom & Jerry e delle banane che se fatte cadere per terra faranno scivolare Tom. Quest'ultimo, se nota che Jerry si muove troppo poco monterà su un pogo e vi darà la caccia finché non vi infilerete in una delle tane. Queste tane sono in realtà dei cunicoli in cui troverete formaggio che vi darà tempo se raccolto e oggetti quali palle da bowling e esplosivo che vi toglieranno secondi. All'inizio infatti si parte con seicento secondi e quando si viene catturati se ne perdono trenta. Scopo del gioco, raccogliere tutto il formaggio delle cinque stanze.

Cosa volete che vi dica? Un altro gioco su licenza dal cartone animato. Beh, avete visto Pink Panther o Flintstones? Ecco, questo è leggermente meglio graficamente perché usa gli sprite in alta-risoluzione, ma la sostanza del gioco non la trovate nemmeno col microscopio. Oh sì, è divertente per i primi 5 minuti, poi sopraggiunge la noia e non riuscite più a sopportare né le attese né i fastidiosi jingle. Se volete comprare questo gioco solo per il nome o per la grafica "simpatica": SBAGLIATE! Comunque i soldi sono vostri, noi siamo qui solo per consigliarvi, ecc...

La Magic Bytes ci prova ancora con i cartoni animati, e questa volta non è poi così malaccio. La grafica è molto buona e i motivetti campionati svolgono bene il loro lavoro. Purtroppo il gioco non è gran che in quanto il movimento di Jerry è difficile da controllare e a volte si rimane incastrati tra dei mobili senza fare niente. Come se non bastasse lo schema sembra tirato fuori da qualche platform game di un paio di anni fa ed è alquanto ripetitivo. Certo vi sono alcuni tocchi che rendono T&J un prodotto simpatico, come le reazioni di Tom alle botte e la TV, ma non lo consiglio certo a chi si aspettava un gioco che potrebbe essere tutto quello che vuoi con dei cambi grafici. Ad esempio, sostituite il formaggio con dei pezzi di macchinari futuristici ed ecco a voi Capitan Power, per dire (in realtà non ho ancora visto il vero Capt. Power per computer), esattamente come è successo per BatMan.

PRESENTAZIONE 50%
Istruzioni in tedesco e caricamento lungo.

GRAFICA 69%
Sprite ben definiti ma male animati e fondali Ok.

SONORO 77%
Alcun motivetti campionati e un paio di effetti sonori.

APPETIBILITA' 80%
Il nome da solo attrae...

LONGEVITA' 64%
...ma il gioco è scarsino.

GLOBALE 61%
Un mediocre giochino che centra poco con gli omonimi personaggi.

ZZAP! TEST

VARDAN

ITAL VIDEO, C64 (cassetta o disco)

Vardan è uno di quei tipi veramente "duri" che alla mattina, si alza, prende il suo caffè bollente, dà un bacio alla mogliettina e si reca sul posto di lavoro, pronto a liberare la civiltà dal cattivone di turno.

Questa volta la sua attenzione è stata attirata dalle malefatte di una tale Hordax che è uscito dal suo regno degli Inferi ed è venuto a rendere la vita più difficile alla popolazione del Medioevo... e agli eroi.

Ma Vardan E un eroe e lo dimostra subito interessandosi dell'accaduto e preparandosi a raggiungere il covo del malvagio... per stanarlo.

Vardan non ha paura, armato della sua fida lancia (e del suo coraggio) si prepara ad intraprendere il pericoloso viaggio attraverso le cinque zone che lo separano dalla meta finale.

Quello che non sa è che anche nel caso riuscisse a metter fine all'esistenza di Holdarx, non ci sarà nessuna gentil donzella che gli darà un bacio di ringraziamento (se lo viene a sapere la moglie) e non gli verrà dato neanche un centesimo (che spilorci) di premio: tutto quello che gli rimarrà sarà la soddisfazione di aver salvato (ancora una volta) l'umanità dall'estinzione. Dura la vita degli eroi, eh...

Comunque, accantonati i pensieri puramente venali, vi accingete (si, avete capito bene: vi accingete! Non avevate ancora capito chi fosse questo Vardan?) ad iniziare il viaggio, pur essendo al corrente del fatto che sulla vostra strada incontrerete non poche difficoltà e pericoli, oltre alle innumerevoli creature che Holdarx sguinzaglierà alla vostra caccia.

I nemici sono ben intenzionati a non farvi arrivare al cospetto del loro capo e voi siete soli, ma l'esperienza è tanta e la forza pure, quindi (teoricamente) nessuno vi può fermare: partite di gran carriera attraverso le cinque zone con l'intento di arrivare lì dove nessun uomo è mai giunto prima...

Siete comunque ben consci del fatto che potrebbe anche essere l'ultima vostra missione, non perché l'avversario questa volta sia più forte de solito, bensì perché siete vicini all'età da pensionamento...

Vardan, eh? Questo gioco sembra più uno strano clone di Gosts'n'Goblins... Comunque, lasciando stare la struttura ben poco originale la realizzazione è tutto sommato discreta e nel complesso è un prodotto giocabile. I fondali sciaibi e poco interessanti all'inizio diventano, con il passare dei quadri, sgargianti e molto ben definiti ispirandosi a un misto di G&G e Bionic Commandos. Gli sprite sono animati piuttosto rozzamente ma nel complesso sono fantasiosi. Una cosa che veramente mi ha indisposto è la mancanza di armi extra e bonus vari fatta eccezione per una grossa P sospesa per aria. Un vero e proprio tocco di classe è la mappa del percorso in puro stile G&G coin-op che nella stupenda versione di Chris Butler mancava. Nel complesso, un concetto vecchio ma una realizzazione buona.

Sul tipo di gioco in questione mi pare non ci sia molto da dire (basta guardare le foto): un misto tra Ghosts'n'Goblins e Wonder Boy che ha una fascia ben definita di appassionati del genere. Quindi ipoteticamente il futuro assicurato. E invece non è così, probabilmente perché il confronto con i due prodotti sopracitati non regge e forse perché anche il mix che ne è risultato non è dei migliori. Avere un generico livello da percorrere evitando le api giganti e saltando sulle piattaforme mobili, e poi dover raggiungere la fine entro un tempo limite dove ad attenderci non c'è il tipico mostro di fine livello ma un cartello con su scritto GOAL è un sacco demoralizzante e se poi i livelli sono solo 5 (e neanche tanto difficili) il tutto non regge. Peccato perché, come dicevo prima, il tipo di gioco è uno di quelli che va per la maggiore (persino Karnov è "simpatico" agli appassionati) ma l'azione da shoot'em up frenetico di Wonder Boy con l'azione lenta ma possente di Ghosts'n'Goblins non sono compatibili tra di loro. C'è inoltre da aggiungere che gli sprite sono nettamente sotto la media anche quanto ad animazione e il sonoro parecchio coinvolgente a volte stona completamente con il ritmo di gioco. Il rocambolesco controllo del giocatore rende a tratti totalmente nulla la giocabilità. Io lo considererei personalmente un Ghosts'n'Goblins senza armatura, con un arma sola e che non si può abbassare, misto a un Wonder Boy con pochi livelli, non tanto frenetico e senza skate-board. Ripeto che potrà piacere a molti, ma quello che offre a quel prezzo è troppo poco: un prezzo da budget sarebbe stato l'ideale. Non ci resta che sperare che i programmatori della Ital Video riescano, in futuro, a realizzare qualcosa di veramente coinvolgente ed ORIGINALE, noi saremo sempre disposti a recensirlo!

PRESENTAZIONE 54%
Istruzioni in italiano (come poteva essere diversamente) ma nessun altra opzione.

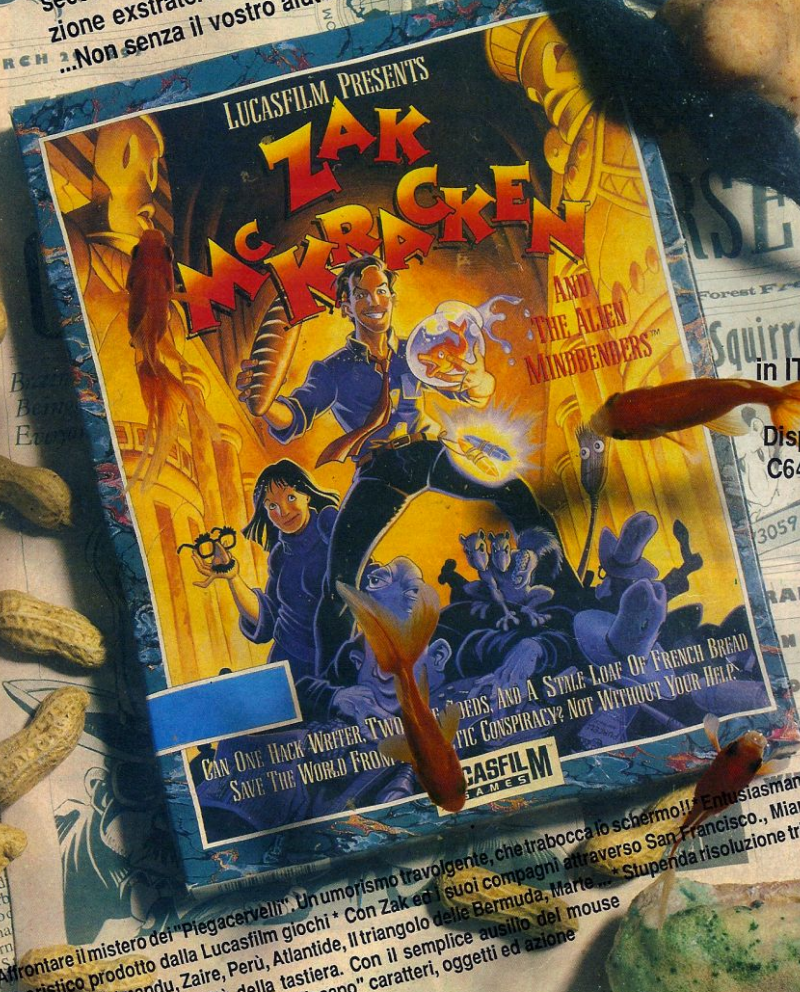
GRAFICA 47%
Sicuramente la cosa peggiore che possiate trovare in Vardan: sprite piccoli, mal definiti e oltre tutto pessimamente animati viaggiano su fondali privi di una qualsiasi ispirazione. Il controllo del vostro eroe, inoltre, non è dei più felici.

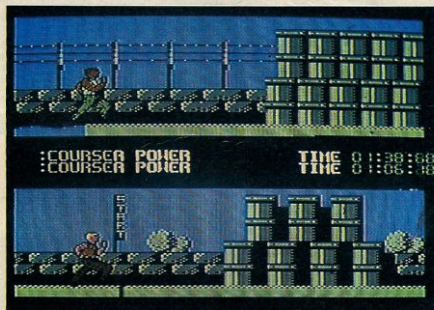
SONORO 64%
Varia da "coinvolgete al massimo" a "floscia e inesistente". Comunque generalmente di buona qualità.

APPETIBILITA' 85%
Questo tipo di gioco ti prende sin dalla prima partita...

LONGEVITA' 61%
...e non ti lascia più finché non lo finisci. Purtroppo questo è troppo facile.

GLOBALE 67%
Un gioco stabilmente nella media ma solo grazie ai giochi a cui innegabilmente ispirato.

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione exstraterrestre?..
...Non senza il vostro aiuto!
LUCASFILM PRESENTS
ZAK McKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS™
CAN ONE HACK WRITER, TWO COEDS, AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD SAVE THE WORLD FROM ...TIC CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP.
LUCASFILM GAMES
Istruzioni e programma in ITALIANO!!!
Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili
Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!! * Entusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi * Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... * Stupenda risoluzione tridimensionale * Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare *
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES
LEADER
DISTRIBUZIONE

BUDGET a Go-Go!!!

Qualcuno ha detto, una volta, che le riproposte sono — insieme alle compilation — un segno della crisi: ma se questo significa poter acquistare un originale come il caro, vecchio Manic Miner oppure il glorioso Tetris, allora ben venga la crisi! E poi, come si fa a parlare di crisi quando nelle sei pagine di Preview di questo numero non siamo riusciti nemmeno a mettere tutti i titoli annunciati per i prossimi due o tre mesi? Senza contare che abbiamo già materiale a disposizione per decine di recensioni... compresi un sacco di giochi economici! Intanto beccatevi questi...

PARA ASSAULT COURSE

Zeppelin, per C64

Phwooarr! Eccoli arrivare, i paracadutisti. Sguardo duro con il loro berretto rosso, i capelli a spazzola ed un fisico da fare invidia ad un wrestler professionista. Come pensate che siano riusciti ad ottenere bicipiti di quelle dimensioni. Di certo non davanti ad uno schermo con un joystick in mano, ma con anni ed anni di allenamenti veramente duri. Come, in particolare, lo potrete sapere giocando a Para Assault Course. C'è la possibilità di scegliere quattro diversi percorsi, uno più difficile dell'altro. Non è troppo male con la posibilità di giocare con un vostro compagno sull'altro joystick, sprite sopra la media ed uno scrolling fluido insieme a musiche decenti ed effetti sonori passabili. Se vi piacciono i gichi di questo genere e non vi è bastato Combat School questa potrebbe essere una buona (e soprattutto più economica) alternativa.

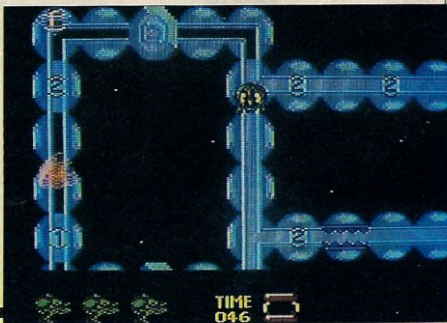
GLOBALE 67%

OCTOPLEX

Mastertronic, per C64

E' risaputo che i maghi sono brutta gente da superare, specie se sono terribili quanto Zolt. Alla fine ce l'hai fatta, ma la sua vendetta è stata tremenda: al tuo ritorno ti ha trasformato in un piccolo, mostruoso scherzo genetico. E non è tutto, ti ha anche lanciato all'interno della sua gigantesca prigione molecolare, conosciuta come l'Octoplex. Questo non è certo un bel posto e non è una sorpresa che il tuo scopo principale sia cercare di sfuggirne.
Se state pensando che questa sia un modo un po' originale per introdurre l'ennesimo shoot'em up vi state sbagliando, Octoplex è infatti la versione casalinga di un vecchio coin-op, Painter. Comincia con una schermata iniziale animata, insolita per un budget, e se il gioco non è niente di particolare, soprattutto dal punto di vista tecnico, è pero un simpatico rompicapo che riuscirà a tenere impegnati i vostri neuroni per un po'.

GLOBALE 70%

BUDGET TEST

COLOSSEUM

KIXX, per MSX

Vi ricordate della storia dei nomi di ARTURA (tipo Merdin, Artura, Morgassa ecc.)? Beh, qui hanno usato lo stesso sistema: tu sei Benurio, il figlio di un modesto mercante che grazie alle proprie doti fisiche e morali (oltre a essere un azionista della Thalamus) era riuscito a diventare rapidamente uno degli ufficiali più amati e rispettati della Legione Romana. Si sa, in quei tempi (e pure in questi!) l'invidia era una specie di sport nazionale e un certo Nerio, comandante in capo delle guardie dell'imperatore, non vedeva di buon occhio la crescente popolarità del signor B. Nerio trovò una buona occasione per screditare Benurio quando scoprì la sua relazione con una giovane cristiana (Dallas! Dinasty! Falcon Crest!) e lo accusò pubblicamente. Per provare la sua innocenza Benurio deve superare una prova nel Circo Massimo. Questa prova consiste nel compiere quattro giri dell'arena a bordo di una biga. Nel percorso affronterete altri gladiatori armate di spade, reti, mazze e così via che faranno di tutto per mandarvi

Hmmm... Per la serie "come camuffare un MSX da Spectrum e vivere felici". Se non fosse per il sonoro (tra l'altro molto misero) appena calcato Colosseum mi è sembrato di aver collegato il computer sbagliato. Tutto sa di Spectrum: la monocromia, lo scroll penoso e così via (lo scroll penoso sarebbe una caratteristica dello Spectrum, eh, 64ista sfegatato?; NdDE). Per fortuna il giochino non si basa molto su questi elementi e non risente dell'aspetto a dir poco infimo. Il prodotto in se stesso è valido e divertente, seppur frustrante e necessiti di molta perseveranza. Al di là del gioco stesso vi è poi da notare alcuni tocchi simpatici quali le scritte in simil-latino e l'effetto della curva. A questo prezzo, merita un'occhiata.

MANIC MINER

Mastertronic, per C64

Signori e signore, ecco a voi Willy. Cuor di leone e con tanto sale in zucca, ha deciso che i pettegolezzi su alcune ricchezze inestimabili non possono essere ignorati, così eccolo armato di piccone e corda, l'elmetto calcato sulla testa, e giù dentro il pozzo minerario. Si comincia con tre vite a disposizione ed una riserva d'aria per ognuna delle vite, e lo scopo in Manic Miner è quello di raccogliere gli oggetti luminosi sparsi per ognuna delle stanze/schermi prima di dirigersi verso l'uscita, evitando che l'aria a nostra disposizione si esaurisca prima di esserci riusciti.
E come se tutto ciò non fosse abbastanza sadico, abbiamo la disgrazia di dovere aver a che fare con le peggiori carogne dell'Inferno Minerario di Surbiton. Vincere significa superare tutte e venti le caverne del gioco riu-

Cosa dovrei dire? Splendido, favoloso, meraviglioso, wow, e tutto il resto. Perché? Ma come? Ragazzi, il mio gioco preferito di ogni tempo è qui ancora una volta. Ancora una volta posso ridacchiare evitando gli sprite rimbalzanti, ascoltando gli effetti sonori terrificanti e la diabolica simpatia che rendono Manic Miner quello che è... Manic Miner. Una leggenda nella vita di ogni smanettone, questo gioco è una tappa obbligata per tutti coloro che non ne possiedono una copia (in senso di copia originale, ehm) e ad un prezzo così ridicolo fareste una figuraccia a lasciarvelo scappare!

Caspita! Il personaggio preferito di tutti gli ottobittisti è tornato sugli schermi del C64, a vantaggio di coloro che (forse troppo giovani a quel tempo) se lo lasciarono sfuggire la prima volta, e non ha perso un briciolo del suo fascino originale, della sua classe e del suo buon gusto per i cappelli! E' ancora dotato della sua caratteristica 'carina', con gli spassosi 'cattivoni' (siamo seri, come può un cesso essere considerato una minaccia per l'umanità?), gli effetti sonori dei vecchi tempi e la colonna sonora meravigliosamente gracchiante — e dopo (ehm) anni la sua giocabilità resta praticamente la stessa. Manic Miner ritorna da un glorioso passato, e a questo prezzo da budget il suo ritorno è ancora più glorioso — non perdetevelo assolutamente!

a gambe all'aria. Dovrete inoltre fare attenzione ai muretti che di quando in quando appaiono. La rappresentazione del gioco è laterale con un paio di effetti simpatici in corrispondenza delle curve. Armati d un'ascia, potrete conquistare l'arma dell'avversario semplicemente (!?!?) uccidendolo. Che vinca il migliore!

PRESENTAZIONE 64%
Istruzioni standard Toposoft.
GRAFICA 59%
Esageratamente monocromatica con un paio di tocchi di classe.
SONORO 30%
Scarso più.
APPETIBILITA' 69%
Un po' troppo difficile all'inizio...
LONGEVITA' 71%
... ma perseverare aiuta.
GLOBALE 69%
Un concetto simpatico e rilassante.

scendo ad uscire dall'estremità opposta della miniera. Datti da fare Will, 'che puoi farcela!

PRESENTAZIONE 88%
Schermi simpaticissimi, un'intro cinguettante e comandi paradisiaci.
GRAFICA 89%
Splendidamente ricca d'atmosfera e simpaticissima. Un po' minimalista ma eccezionalmente ben animata e colorata.
SONORO 67%
Pochissimi gli effetti sonori, troppo pochi, e una colonna sonora piuttosto 'grattosa'.
APPETIBILITA' 96%
E' così facile lasciarsi prendere, e rimanerci attaccati come se vi avessero spalmato di colla, tanto è avvincente.
LONGEVITA' 94%
E' tanto frustrante, ma proverete una segreta delizia nel farvi spappolare i neuroni dai suoi diabolici schemi.
GLOBALE 95%
Solo Willy è capace di tanto. Un classico fra i classici, e ad un prezzo che lo rende praticamente un regalo.

LAS VEGAS CASINO

Zeppelin, C64

Sin dal giorno in cui il primo computer apparve sulla faccia della Terra, questa macchina meravigliosa venne sfruttata per simulare la totale casualità dei giochi d'azzardo. I programmi di roulette (normale e russa), di poker, di rubamazzo e di un-due-trestella hanno continuato a riprodursi negli anni, ma da qualche tempo non si vedevano simulazioni di questo genere la Zeppelin ha pensato bene di rinfrescarci la memoria con questo Las Vegas Casino, che ci permette di rischiare incredibili fortune al tavolo verde senza dover nemmeno tirare il portafogli fuori di tasca.
I giochi possibili sono quattro, tutti contenuti in un unico caricamento: si va dal baccarat tanto caro a James Bond alla classica roulette, con una puntata nel mondo dell'azzardo tipicamente americano di dadi e blackjack.
Tutti i giochi sono controllati da un semplice sistema ad icone che permette di sudare freddo senza doversi mai alzare dalla propria poltrona preferita, e sono uniti da una schermata in cui la nostra disponibilità finanziaria viene schematizzata da una serie di fiche che vengono maneggiate via joystick per indicare le puntate.

Non sono un appassionato di giochi d'azzardo, ma penso di avere imparato sui computer più cose di un croupier professionista: ancora oggi le roulette elettroniche mi sbancano regolarmente, ma se non altro so che la pallina va lanciata in senso contrario alla rotazione del piatto. Perché vi dico questo? Ma è semplice: voglio avvisarvi di stare bene attenti ad evitare il Las Vegas Casino... perché ti barano! Non solo la pallina della roulette viene lanciata nella direzione sbagliata, ma il mazziere del blackjack usa carte triple e persino quadruple, per non parlare di quel disgraziato al tavolo del baccarat che riesce a fregarvi nel 98% dei casi. Datemi retta, fuggite il demone del gioco, o come minimo trovatevene uno onesto!

Ogni gioco è rappresentato con una grafica chiara e generalmente bene animata, ed una musica in tipico stile Las Vegas accompagna il volgere della sorte. Il momento della nostra bancarotta viene rappresentato tragicamente con un'immagine notturna giocata sulle silhouette.

Tutto il divertimento ed il gusto di perdere i risparmi guadagnati col duro lavoro ed il sudore della vostra fronte senza perderli veramente. Black Jack, Craps, Roulette e Baccatat, ci sono proprio tutti, pronti per privare tutta la vostra fortuna ed abilità. Iniziate con la miseria di 250 sterline (miseria? Basterebbero a pagare l'assicurazione della mia macchina per un anno), per buttarvi dentro la mischia alla ricerca del colpo fortunato. A dire la verità non ci ho mai visto niente di particolare in giochi di questo tipo, come ad esempio i simulatori di slot machine, con tutta la loro frutta danzante sullo schermo. Il divertimento dura al massimo sedici minuti, quando finalmente scoprite che in realtà non si vince un bel niente.

PRESENTAZIONE 81%
Comodo sistema di controllo ad icone, grafica funzionale ed istruzioni decenti.
GRAFICA 63%
Chiara e bene animata, anche se imprecisa in alcuni casi (vedi roulette).
SONORO 57%
Una musica appropriata che però non può essere esclusa.
APPETIBILITA' 60%
I patiti del tavolo verde attenderanno il caricamento con trepidazione...
LONGEVITA' 33%
... sino a che non si renderanno conto di essersi fatti bidonare.
GLOBALE 59%
I fanatici del casinò potrebbero anche provarlo, ma a loro rischio e pericolo.

ZZAP! adventure

MANIAC MANSION™

THE SOLUTION (IN 109 MOVES) BY: Pietro e Nuccio Pino

Prima di iniziare il gioco scegliete come compagni Dave, Bernard e Michael, anche se l'unico personaggio veramente indispensabile è Bernard. Dirigete i tre eroi sulla porta esterna della casa e date il comando a Dave. Sollevate lo zerbino davanti alla porta.

1. PICK UP DOOR MAT
e sotto di esso troverete una chiave, con la quale aprirete la porta d'ingresso.

2. PICK UP KEY

3. UNLOCK FRONT DOOR WITH KEY
Fate entrare in casa Dave e Bernard, lasciando Michael fuori dalla porta e in prossimità del campanello. Date il comando a Bernard. Fategli premere la gorgone destra ai piedi della scalinata.

4. PUSH GARGOYLE.
Date il comando a Dave. Fatelo entrare nella porta aperta da Bernard e vi troverete nella sala del reattore. Accendete la luce.

5. TURN ON LIGHT SWITCH
e dirigetevi verso l'estremità sinistra della sala. Vicino alla scatola dei fusibili (fuse box) c'è una chiave, che prenderete.

6. PICK UP SILVER KEY
Date il comando a Bernard e fatelo entrare nella prima porta all'estrema destra dell'atrio, dirigendolo verso la radio di fianco alla prima finestra. Fategli smontare l'apparecchio.

7. OPEN OLD FASHION RADIO
e al suo interno troverete una valvola. Prendetela.

8. PICK UP RADIO TUBE.
Ora dirigete Bernard a destra e fatelo entrare nella biblioteca.
Accendete la luce.

9. TURN ON LAMP
e andate a destra verso la poltrona. Alla base della biblioteca c'è un pannello mobile (loose panel): spingetelo.

10. PUSH LOOK PANEL
e rivelerete una nicchia contenente una musicassetta, che prenderete.

11. PICK UP CASSETTE TAPE.
Ora tornate nell'atrio e salite le scale fino al primo piano. Fate entrare Bernard nella porta all'estrema destra del pianerottolo (stanza della musica) e lasciatelo lì.

Date il comando a Dave. Fatelo uscire dalla sala del reattore e dirigetelo in cucina (prima porta a sinistra nell'atrio).
Lasciate la torcia sul mobile.
Camminate verso il frigorifero con molta cautela: se scorgete la moglie del dottore vicino al frigorifero, fatevi inseguire fino alla porta cercando di non farvi catturare e rientrate in cucina dopo aver aspettato nell'atrio per qualche secondo; a questo punto la via dovrebbe essere libera. Aprite dunque il frigorifero

12. OPEN REFRIGERATOR
e cercate al suo interno la lattina di Pepsi (can of Pepsi): prendetela.

13. PICK UP CAN OF PEPSI
prima che il figlio del dottore, Weird Ed, scenda in cucina a prendere il formaggio. Attraversate la sala da pranzo (porta alla destra del frigorifero) senza prendere niente e arrivate fino al ripostiglio. Aprite la serratura della porta chiusa servendovi della chiave d'argento.

14. UNLOCK DOOR WITH SILVER KEY
poi prende i due oggetti dagli scaffali:

15. PICK UP GLASS JAR

16. PICK UP FRUIT DRINKS.
Ora uscite dalla porta appena aperta e uscite in piscina. Riempite la bottiglia di vetro (glass jar) con l'acqua radioattiva della piscina

17. USE GLASS JAR WITH SWIMMING POOL
rientrate in casa e rifate tutta la strada fino all'atrio dopo esservi assicurati che Weird Ed sia già sceso in cucina a prendere il formaggio oppure che non abbia ancora manifestato l'intenzione di andarci. Salite fino al pianerottolo del primo piano ed entrate nella porta a sinistra (sala dell'arte). Raccogliete i seguenti oggetti:

18. PICK UP BOWL OF WAX FRUIT

19. PICK UP PAINT REMOVER
Uscite dalla stanza e infilate la porta centrale del pianerottolo, dirigetevi a destra e salite le scale. Vi troverete sul pianerottolo del secondo piano. Camminate un po' a sinistra e non appena vi si presenterà davanti il Tentacolo Verde (Green Tentacle) dategli la frutta di cera e le bibite:

20. GIVE BOWL OF WAX FRUIT TO GREEN TENTACLE

21. GIVE FRUIT DRINKS TO GREEN TENTACLE.
Momentaneamente soddisfatto: il Tentacolo vi lascerà salire le scale indisturbati. In cima scoprirete un pianerottolo con cinque porte: entrate in quella all q estrema destra (sala del ritratto). Usate il solvente sulla macchia di vernice che copre la parete destra

22. USE PAINT REMOVER ON PAINT BLOTCH.
Togliendo la vernice scoprirete una porta. Ora rivolgete la vostra attenzione alla pianta carnivora (Man-eating Plant). Dategli il contenuto della bottiglia di vetro

23. GIVE JAR OF WATER TO PLANT.
Bevendo l'acqua radioattiva della piscina, la pianta crescerà fino a raggiungere la botola sul soffitto. Per rendere la creatura inoffensiva, dategli la lattina di Pepsi.

24. GIVE CAN OF PEPSI TO PLANT.
Date il comando a Bernard. Fategli salire le scale fino al terzo piano e mandatelo nella prima porta a sinistra (stanza del dottor Fred). Leggete il poster affisso alla parete

25. READ WANTED POSTER
e prendete nota del numero della Meteor Police. Raccogliete da terra la monetina

26. PICK UP DIME
Ora aggiustate la radio mettendo la valvola in vostro possesso nell'apposito alloggiamento:

27. USE RADIO TUBE IN TUBE SOCKET.
Salite la scala a pioli sulla sinistra e vi troverete nella stanza del Tentacolo Verde. ignorate la crisi esistenziale di quest'ultimo e prendete dalla stanza i due oggetti:

28. PICK UP RECORD
29. PICK UP YELLOW KEY.
Quest'ultimo oggetto si trova appeso alla parete destra della stanza.
Ora fate tornare Bernard al pianerottolo del terzo piano e conducetelo nella seconda porta da destra (stanza del cugino Ted). Fatelo esercitare alla Hunk-O-Matic Machine per incrementarne la forza. Piazzatelo vicino alla porta che da sul pianerottolo e date il comando a Michael, che si trova fuori della porta di ingresso della casa. Fategli suonare il campanello due volte.

30. PUSH DOORBELL

31. PUSH DOORBELL
Weird Ed, credendo che sia arrivato il postino, si affretterà ad uscire dalla sua stanza per scendere a ritirare il suo presunto pacco. Questo trucco funziona solo finché non arriva il vero postino a consegnare il pacco.
Fate agire di nuovo Bernard. Uscite velocemente dalla stanza del cugino Ted, dove vi trovavate, e indirizzatelo nella porta all'immediata sinistra di quella da cui siete usciti (stanza di Weird Ed) . Prendete l'adorato criceto di Ed.

32. PICK UP HAMSTER
Nascosta dietro di esso si trova una scheda magnetica (card key).
Prendetela velocemente.

33. PICK UP CARD KEY
Sempre il più rapidamente possibile, dirigetevi al porcellino salvadanaio di Ed e rompetelo, portando alla luce quattro monetine. Prendetene almeno una.

34. OPEN PIGGY BANK

35. PICK UP DIME
Ouando Weird Ed rientra nella stanza, restituitegli il Criceto. Ed vi ringrazierà commosso, e si dimenticherà di imprigionarvi nelle segrete.

36. GIVE HAMSTER TO WEIRD ED
Uscite dalla stanza di Ed e scendete al primo piano. Uscite sul pianerottolo e tornate nella stanza della musica. Registrate il disco preso dal Tentacolo sulla cassetta in vostro possesso:

37. USE RECORD ON VICTROLA

38. USE CASSETTE TAPE IN CASSETTE RECORDER

39. TURN ON CASSETTE RECORDER

40. TURN ON VICTROLA. Dal giradischi (Victrola) si innalzerà una vibrazione acutissima che romperà il vaso antico sul pianoforte. A questo punto spegnete tutto e riprendetevi la cassetta.

41. TURN OFF VICTROLA

42. TURN OFF CASSETTE RECORDER

43. PICK UP CASSETTE TAPE
Fate scendere Bernard in salotto e posizionatelo vicino all'armadietto su cui è appoggiata la radio. Apritene lo sportello:

44. OPEN CABINET DOOR
e suonate la vostra cassetta nel mangianastri:

45. USE CASSETTE TAPE IN CASSETTE PLAYER

46. TURN ON CASSETTE PLAYER.
Il mangiacassette riprodurrà la vibrazione registrata nella sala della musica (ovvero il richiamo di accoppiamento della femmina del Tentacolo!) facendo rompere il candeliere di cristallo al centro del salotto nonché le due finestre laterali. Fra i cocci del candeliere sparsi sul pavimento troverete una chiave arrugginita. Raccoglietela.

47. PICK UP OLD RUSTY KEY
Questa chiave vi servirà per uscire dalle segrete nel caso vi facciate catturare per sbaglio da qualche membro della famiglia o da uno dei due tentacoli. Adesso attraversate l'atrio e uscite in giardino dalla porta principale. Sollevando i cespugli alla sinistra della scalinata, scoprirete una grata chiusa dalla ruggine. Grazie agli esercizi fatti con la Hunk-O-Matic Machine, Bernard è ora abbastanza forte per sollevare la grata, aprendo un passaggio che verrà in seguito utilizzato da Michael.

48. PICK UP BUSHES

49. PULL GRATING
Sempre con Bernard, rientrate in casa e, passando per la cucina, raccogliete la torcia elettrica:

50. PICK UP FLASHLIGHT.
Proseguite attraverso la sala da pranzo e il ripostiglio, recandovi in piscina. Aprite il cancello dello steccato.

51. OPEN GATE
ed entrateci, arrivando fino al garage chiuso sul retro. Con i muscoli irrobustiti dalla Hunk-O-Matic Machine, Bernard riuscirà a sollevare agevolmente la saracinesca del garage:

52. OPEN GARAGE DOOR
Dentro il garage, troverete la vettura di Ed (Weird Edsel) e una maniglia di rubinetto (water faucet handle). Raccogliete la maniglia:

53. PICK UP WATER FAUCET HANDLE
e aprite il cofano del Weird Edsel servendovi della chiave gialla presa nella stanza del Tentacolo Verde:

54. UNLOCK TRUNK WITH YELLOW KEY
All'interno del cofano troverete una cassetta degli attrezzi. Prendetela:

55. PICK UP TOOLS.
A questo punto tornate alla piscina e posizionate Bernard in cima alla scaletta che scende nell'acqua. Date ora il comando a Michael, che si trova ancora fuori della casa. Dirigetelo verso la grata aperta di fianco alla scalinata.

56. WALK TO GRATING
Michael si troverà ora in uno scantinato percorso da tubi. Fatelo camminare a destra finché non trova un volano (water valve). Girando il volano, aprirete la valvola di scarico della piscina:

57. OPEN WATER VALVE.

Date rapidamente il comando a Bernard. Fatelo scendere giù per la scaletta e vi troverete sul fondo prosciugato della piscina, dove è nascosto un altro reattore nucleare. Ignorate il pulsante rosso e prendete la radio sulla sedia e la chiave luccicante (glowing key):

58. PICK UP RADIO

59. PICK UP GLOWING KEY.
Fate risalire Bernard velocemente e cedete l'iniziativa a Michael. Fate richiudere a quest'ultimo la valvola della piscina:

60. CLOSE WATER VALVE.
L'allarme cesserà immediatamente di suonare e il pericolo di autodistruzione del reattore sarà momentaneamente scongiurato. Sempre con Michael, uscite dallo scantinato ed entrate in casa, posizionandovi vicino alla porta della sala del reattore. Date ora il comando a Bernard. Ripercorrete tutta la strada attraverso il ripostiglio, sala da pranzo e cucina e tornate nell'atrio. Aprite la porta del reattore per Michael col solito sistema.

61. PUSH GARGOYLE
e, dopo aver restituito il comando a Michael, fatelo entrare nella sala del reattore e aprite la scatola dei fusibili (fuse box) rimanendo nelle immediate vicinanze. Appena entrati nella sala del reattore dovrete riaccendere la luce spenta precedentemente dal Tentacolo Viola.

62. TURN ON LIGHT SWITCH

63. OPEN FUSE BOX.
Tornate su Bernard e dirigetelo in biblioteca facendolo passare attraverso il salotto. Riparate il telefono di fianco alla poltrona servendovi degli attrezzi trovati in garage:

64. FIX PHONE WITH TOOLS.
Salite di nuovo al terzo piano ed entrate nel bagno della stanza del cugino Ted (la porta contrassegnata da una sedia a rotelle). Aprite la tenda della doccia:

65. OPEN SHOWER CURTAIN.
Nella vasca da bagno troverete la mummia del cugino Ted. Cercate il rubinetto dell'acqua sulla destra della doccia e montateci sopra la maniglia trovata in garage

66. USE WATER FAUCET HANDLE ON WATER FAUCET.
Aprendo il rubinetto, la mummia di Ted si sposterà rivelando il senso della scritta sulla parete:

67. TURN ON WATER FAUCET.
Per leggere la seconda parte del numero sulla parete, chiudete di nuovo il rubinetto:

68. TURN OFF WATER FAUCET.
Prendete nota del numero di Edna, la moglie del dottore, scritto sulla parete. Poi mandate Bernard da Dave, cioè nella sala del ritratto. Aprendo la radio trovata nella piscina scoprirete le batterie per la torcia:

69. OPEN RADIO

70. USE BATTERIES IN FLASHLIGHT.
Entrate con Bernard nella porta macchiata di vernice. Vi troverete in una stanza buia. Accendete la torcia:

71. TURN ON FLASHLIGHT
e individuate sulla parete due cavi (wires) tranciati. Date ora il comando a Michael, nella sala del reattore. Fategli interrompere il circuito elettrico agendo sui fusibili (circuit breakers)

72. TURN OFF CIRCUIT BREAKERS.
Tornate rapidamente su Bernard e fategli riparare i cavi spezzati servendovi degli attrezzi:

73. FIX WIRES WITH TOOLS.
Ridate il comando a Michael e fategli ridare corrente al circuito

74. TURN ON CIRCUIT BREAKERS
prima che il Tentacolo Viola scenda ad investigare le cause dell'interruzione. Portate Michael in biblioteca velocemente e Piazzatelo vicino al telefono. Tornate su Bernard e fategli spegnere la torcia

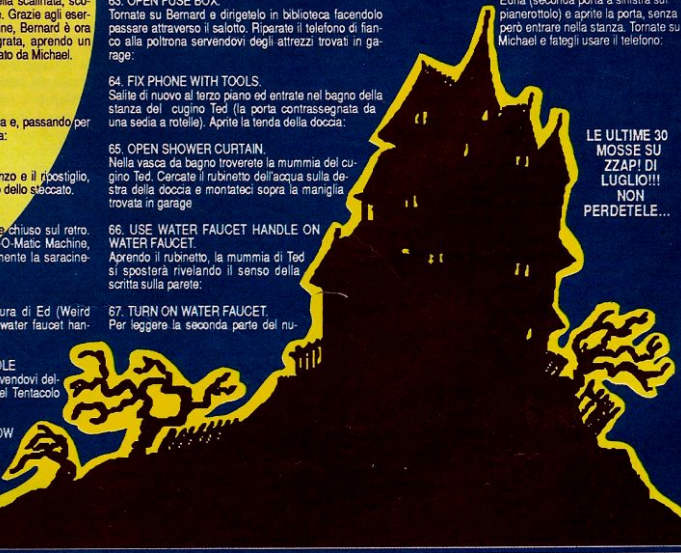
75. TURN OFF LIT FLASHLIGHT
Poi rientrate nella sala del ritratto e date tutte le chiavi utili a Dave:

76. WALK TO HATCH

77. GIVE OLD RUSTY KEY TO DAVE

78. GIVE GLOWING KEY TO DAVE

79. GIVE CARD KEY TO DAVE.
Date il comando a Dave. Mandatelo fuori della stanza di Edna (seconda porta a sinistra sul pianerottolo) e aprite la porta, senza però entrare nella stanza. Tornate su Michael e fategli usare il telefono:

LE ULTIME 30 MOSSE SU ZZAP! DI LUGLIO!!! NON PERDETELE...

Ah, le care vecchie anticipazioni: da quant'è che non vi sciroppate uno di quegli appetitosi 'inserti' col titolone 'prossimamente sui vostri monitor'? Ultimamente le preview dei nostri amati otto bit sono apparse quasi a pizzichi e smozzichi, lasciando in molti di voi l'impressione negativa di un periodo morto (o alquanto moribondo)... Niente paura! Come si dice? Abbiamo le tecnologie adatte... lo possiamo ricostruire! E allora diamoci dentro e vediamo insieme cosa ci riserva questo brumoso futuro, squarciando le nebbie che avvolgono le software house (e le menti dei programmatori, vista la qualità del software degli ultimi mesi) e rivelando (in trenta titoli, tanto per cominciare) ciò che apparirà...

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

3D POOL
Firebird

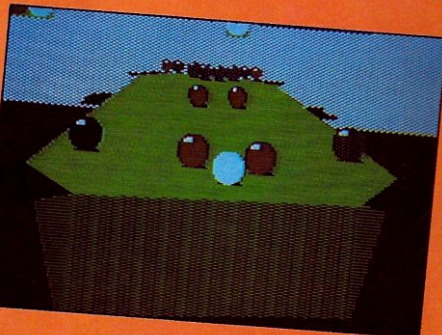
La moda dei biliardi computerizzati non sembra essere tramontata: mentre nel settore dei sedici bit la Infogrames sale alla ribalta con simulazioni come Billiard Simulator (no, non è la Code Masters, davvero!), la Firebird risponde anche sul fronte degli otto bit con questo nuovissimo 3D Pool.

Alle spalle di questo gioco troviamo il campione europeo di biliardo Joe 'Maltese Joe' Barbara (pensate che ho creduto fosse una donna fino a quando ho visto la foto; NdR), e la caratteristica che dovrebbe renderlo 'particolare' è la possibilità di ruotare il tavolo di gioco (il biliardo stesso!) in modo da rendervi il tiro il più comodo e controllabile possibile (sarebbe come girarvi intorno — realistico, vero?).

Visto quello che i nostri amici della Telecomsoft sono riusciti a fare con Carrier Command, Virus e Starglider 2, ci dovremmo aspettare grandi cose da questo gioco in 3D — perlomeno nella versione a sedici bit.

Il gioco è stato programmato da Nick Pelling (Orlando!) della Aardvark Software nelle versioni BBC/Electron (chissà che non ne venga fuori una versione per Olivetti Prodest) e Commodore 64, mentre la versione 'Z80' (Spectrum, Amstrad ed MSX) è frutto delle doti programmatorie di Jeff Calder.

Riguardo al titolo, quello definitivo potrebbe essere Maltese Joe's 3D Pool Challenge (3D Pool era troppo facile, vero?!?).

Tra le altre caratteristiche tecniche del gioco c'è ad esempio la possibilità di 'zoomare' sul tiro che state per eseguire, difficoltà selezionabile, modo pratica, otto sfidanti (tra cui campioni come Flash Harry, Mighty Mike, Catford Kid o Fast Freddy) o un vostro amico come avversari, tiri 'speciali' del campione e possibilità di definirne di vostri... il 'simulatore di biliardo' definitivo, a quanto pare!!!

AAARGH!
Melbourne House

Ricordo ancora nitidamente (nonostante la mia 'vecchiaia' informatica) la sua apparizione sull'Amiga: l'impatto visivo di questo gioco era notevole — due enormi personaggi in una saga di distruzione e morte — Aaargh! è stato uno dei primi giochi capaci di rappresentare degnamente la potenza grafica dell'Amiga. E' passato quasi un anno da quella prima versione pubblicata dalla Melbourne House, ed ora è la volta dei possessori di otto bit: a voi l'onore di distruggere villaggi, sterminare popolazioni, bruciare, divorare, e abbattere templi.

Un'attività forse poco edificante, ma giustificata dal vostro desiderio di sconfiggere il mostro (sì, è corretto: 'mostro', non 'vostro') avversario per rubare il suo uovo e riuscire così a penetrare nella montagna sacra. Una trama piuttosto movimentata, anche se non particolarmente 'spessa': la domanda che molti si porranno a questo punto è "Tolta la grafica dei sedici bit, cosa rimarrà?". La risposta potrete trovarla, naturalmente, nella recensione che seguirà, si spera, fra un mese...

ADVANCED SOCCER SIMULATOR
MAD

Se c'è ancora in giro qualche spectrumaniaco amante del calcio, sarà felice di sapere che la Mastertronic ha intenzione di pubblicare un Advanced Soccer Simulator al quale potranno giocare fino a otto persone (sapete, non ce lo vedo uno Spectrum con otto joystick, proprio non riesco a immaginarmelo). La simulazione calcistica offrirà la possibilità di gestire fino a ottanta squadre diverse e quattro livelli di difficoltà, oltre alla — udite, udite — possibilità di salvare la situazione di gioco. Ma la novità più interessante è che... si tratta di un gioco economico!!! Speriamo venga regolarmente importato...

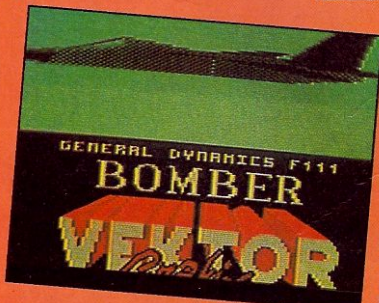
BAAL
(Psygnosis) Melbourne H.

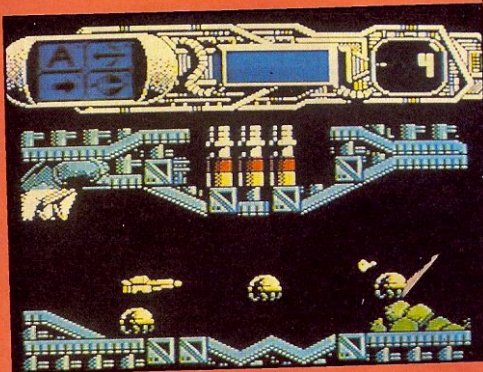
Prima ancora che potessimo vedere Obliterator sul C64, ci hanno annunciato l'arrivo del suo 'surrogato': si tratta di Baal, che rispetto al suo predecessore si presenta più come un gioco arcade, eliminando lo scomodo sistema di controllo a icone che aveva caratterizzato anche Barbarian della stessa casa.

In Baal dovrete calarvi, sempre indossando l'ormai mitica tutina rossa e armati del solito laser/cannone, fin dentro gli inferi stessi: vi aspettano decine di piattaforme e di mostruose crea-

ture che cercheranno di colpirvi col loro micidiale 'sputo' o con palle di fuoco da ogni direzione — volando contro di voi, appese al soffitto, spuntando dal terreno, etc.
Insomma, se avete voglia di blastare ed esplorare senza salire su un'astronave, Baal è proprio il gioco che stavate aspettando...

BATTLETECH (Infocom) Activision

Tutti i 'roleplayers' accaniti avranno certamente sentito parlare di Battletech (se n'è parlato anche in uno dei primi numeri di TGM) — non poteva quindi mancare una versione computerizzata del RPG, e chi poteva realizzarla meglio dei 'numero uno' in fatto di avventure? E' infatti grazie alla Infocom se da oggi Battletech vedrà la luce sui personal più diffusi.
Jason Youngblood è il guerriero cadetto protagonista di questo RPG pieno d'azione, e voi — nei suoi panni — dovrete difendere l'integrità del vostro pianeta, il vostro onore e la vostra stessa vita.
Nello schema di gioco è stata anche inserita "l'Arena", una sezione di tipo gladiatorico che vi permette di aumentare le vostre capacità ed accumulare punti valore sfidando gli avversari in un duello dopo l'altro. La Infocom promette ricchezza di contenuti e profondità della trama e dei personaggi, e conoscendo i loro precedenti prodotti possiamo mettere la mano sul fuoco. La struttura di Battletech è formata da uno degli universi RPG mai realizzati: circa quattro milioni di luoghi diversi!
Le sequenze animate del gioco sono realizzate in uno stile grafico tipico dei fumetti 'manga' giapponesi (su TGM si è parlato anche di questo, naturalmente).

BOMBER (Vektor Grafix) Activision

E' forse giunto il momento tanto atteso da molti smanettoni: Bomber potrebbe essere il primo simulatore di volo e combattimento capace di far divertire anche i non appassionati di questo genere. Andy Craven (che, insieme a John Lewis — ex Direttore della Cascade — è a capo della Vektor Grafix) ha infatti commentato l'imminente pubblicazione del gioco con queste parole: "Ho sempre pensato che i simulatori di volo dovrebbero essere divertenti da giocare. Troppi simulatori sembrano enfatizzare in modo eccessivo elementi che distraggono dall'elemento ludico vero e proprio. Abbiamo progettato BOMBER

T.A.C. in modo tale da permettere al giocatore la scelta fra un approccio strategico oppure una forma diretta di shoot'em up".
Il vostro aereo può essere selezionato da un menu che comprende Tornado, F-15 Strike Eagle, F-4 Phantom, F-111, Saab Viggen e Mig 27 Flogger. Anche l'avversario può essere sempre diverso, selezionato da un menu di 14 avversari. Naturalmente il tutto condito nella più pura animazione tridimensionale.
Bomber ha richiesto oltre nove mesi di lavoro da parte di diversi programmatori, e quello che più mi rattrista è che ci saranno delle persone che in pochi giorni lo ridurranno ad un semplice disco pirata e lo diffonderanno come... beh, lasciamo perdere!

CENTURI ALLIANCE Domark/Broderbund

Dall'autore di The Bard's Tale I e II, un gioco che si spinge nel futuro fino al XXIII Secolo, quando l'intera galassia è dilaniata da un'orribile guerra. Il vostro scopo primario è quello di raccogliere un esercito di avventurieri, dopodiché dovrete guidarli da un pianeta all'altro nel disperato tentativo di riportare alla normalità l'esplosiva situazione in cui versano le razze che li popolano. In questa vostra missione vi ritroverete a fronteggiare situazioni mozzafiato in tempo reale, come quando dovrete stabilizzare un reattore nucleare prima che esso raggiunga il livello critico di instabilità ed esploda annientando voi e la vostra banda. Non potrete permettervi errori, in Centuri Alliance...

DOMINATOR System 3

Quando finirà questa moda degli shoot'em up spaziali a scrolling orizzontale ed armamento progressivo? Probabilmente mai, o almeno possiamo essere certi che durerà quanto il fenomeno dei videogame in generale. Dominator comunque è fra i migliori esemplari di questo genere ormai abusato, e la versione Spectrum, che abbiamo avuto modo di vedere velocemente ma troppo tardi (o troppo presto?) per sapere se sarà disponibile anche in Italia e in quali versioni, era davvero eccellente. Inutile stare qui a descrivervi il gioco: a parte il primo livello a scrolling verticale, abbondano sezioni organiche e metalliche, mostri e mostruosità di fine livello, armi aggiuntive e via discorrendo. Tenetevi sintonizzati 'che ne parleremo appena possibile.

GEMINI WING (The Sales Curve) Virgin Mastertronic

Anche questo titolo della Tecmo, dopo Silkworm, verrà convertito per la Virgin dagli stessi programmatori che hanno pensato alla trasposizione del primo titolo. Il coin-op è uno shoot'em up dalla grafica superba, formato da sette livelli di fondali organici che spaziano da enormi farfalle mutanti a salmoni giganti — ed altre mostruosità che scoprirete giocando. Naturalmente non mancano le armi aggiuntive da conquistarsi lungo la strada, soltanto che stavolta esse potranno essere 'rubate' dal secondo giocatore o persino dagli alieni. Niente paura, però, perché il secondo giocatore potrà anche giocare al vostro fianco, come in tutti gli shoot'em up che si rispettino... A proposito, sapete che la Virgin Mastertronic ha in programma di convertire anche due titoli della Taito? Si dice che siano The Ninja Warriors e Continental Circus... staremo a vedere.

GILBERT—ESCAPE FROM DRILL (Enigma Variations) Again Again

Nel filone dei 'serial' televisivi inglesi (in questo caso Get Fresh e Gilbert's Fridge della ITV) portati nelle RAM dei nostri amati computer, arriva anche una mostruosità mucoide e putrefacente conosciuta (oltremanica) col nome di Gilbert: confesso di non aver mai visto alla TV questo essere disgustoso (non avrò perso molto, comunque), ma per consentirvi di identificarlo pubblichiamo una sua foto (da guardare lontano dai pasti e in nessun caso prima di andare a letto). I programmatori che hanno creato lo spin-off, e che si presentano con il nome di Enigma Variations, sono due: Mark Greenshields e Richard Naylor. Non starò qui a parlarvi del personaggio televisivo né delle sue avventure — vi basti sapere che il gioco a lui dedicato è un arcade adventure nel quale il simpatico (bleah!) alieno deve ritrovare alcuni pezzi indispensabili per il funzionamento della sua astronave Millenium Dustbin, nascosti dai suoi compaesani invidiosi del successo televisivo e stufi di sorbirsi Gilbert in TV per tutto l'inverno, in modo da lasciare il pianeta natale Drill e ritornare sulla terra a registrare una nuova serie televisiva per i Tyne Tees Television Studios. Per ritrovare tali pezzi Gilbert dovrà superare una serie di sotto-giochi alla fine dei quali gli sarà dato un indizio sul luogo in cui ognuno di essi è nascosto. Ancora una trama originalissima (arrggghhhh!) che vive sulla licenza di qualche cosa... speriamo che almeno il gioco sia decente.

INSECTS IN SPACE (Sensible Software) Rack-It

Per tutti gli smanettoni là fuori che non sono ancora stanchi di blastare alieni e strutture metalliche, gli autori di Parallax e di Wizball hanno preparato uno shoot'em up di cui non avrete bisogno di comprare copie piratate (discolacci!): Insect In Space, infatti, apparirà sotto l'etichetta Rack-It della Hewson, quindi in formato economico. Volete sapere qualcosa del gioco? Beh, non aspettatevi il massimo dell'originalità nella struttura, ma possiamo assicurarvi che avrete mostruosità di ogni genere a cui sparare per soddisfare i vostri più bassi istinti blastatorii (dal latino 'blastatorius ii: NdR).

IRON LORD Ubi Soft

Sono già apparse foto della versione Amiga di questo gioco, ma adesso è ora di mostrare anche un'immagine della versione per C64. Cosa? La storia? Beh, diciamo che durante gli ultimi cinque anni siete stati a combattere in Terra Santa; tornati a casa, scoprite che vostro padre (Il Re, naturalmente) è stato detronizzato dal vostro malvagio zio. Il terrore e la tirannia regnano ora ove una volta c'era serenità e riposo (che stiano parlando della redazione?). Solo, in una terra piena di traditori, dovrete riconquistare il trono. Ma prima di lanciarvi in questa missione impossibile (niente a che fare con il famoso gioco) vi aspettano duelli, tornei e gare in cui dimostrare la vostra abilità e il vostro nobile rango e raggruppare così un valido (e valoroso) esercito col quale riconquistare il tono perduto da vostro padre e riportare la pace e la giustizia sulle vostre terre. Non vedo l'ora di indossare la mia armatura...

KICK OFF Anco

Non siete stufi di simulazioni calcistiche? Allora ci sono buone notizie per voi: la Anco ha deciso di portare sul C64 il suo primo gioco di calcio, quasi in contemporanea con la pubblicazione della versione ST e Amiga. Certo, lo sappiamo che i suoi precedenti prodotti non erano il massimo (a parte lo Strip Poker, YUK! YUK!), ma posso assicurarvi che — se la conversione mantiene le caratteristiche della versione sedici bit — potremmo avere sul mercato un altro calcio/arcade quasi al livello di... che faccio, sparo? Lo dico? Esagero? Ma sì, esageriamo: MicroProse Soccer!

L'ho detta grossa, eh? Comunque si tratta di un calcio con inquadratura dall'alto, visione a pieno schermo (niente bordo, quindi!) e proiezione continua della piantina di tutto il campo di gioco in un angolo... alla ITT Multivision! Vi è venuta l'acquolina, eh?

LICENCE TO KILL Domark

Ed ecco che anche Timothy Dalton sta per apparire in versione 'pixel', grazie alla nuova licenza 'bondiana' della Domark. Il gioco, come sempre, cercherà di riprodurre il più entusiasticamente possibile le fasi salienti del film: guiderete l'agente 007 nella sfida in elicottero, contro gli squali sott'acqua, e contro gli scagnozzi di Sanchez nella corsa verso il confine. Avrete capito che non mancherà certo l'azione, ed anche stavolta per tutti gli otto bit. Appuntamento a Giugno.

MARS COPS Arcana

E' da un po' che ne sentiamo parlare (o meglio, vociferare): adesso abbiamo la foto dei due protagonisti e quella digitale di uno screen del gioco (anche se nella versione sedici bit, ehm). Qualche informazione su questo shoot'em up spaziale:

> Durante un normalissimo giro orbitale intorno a Nettuno da parte del satellite Voyager II nel Dicembre 1989, furono rilevate tracce di carbonio (e quindi di vita) sull'inospitale pianeta rosso. A causa della sua breve durata (il rilevamento cessò dopo appena sette minuti) si pensò ad un guasto temporaneo delle apparecchiature, e il caso fu archiviato. Quarant'anni dopo, dopo una lunga serie di 'incidenti' nello spazio, vengono scoperti degli esseri alieni su Nettuno, in procinto di effettuare un attacco massiccio contro i pianeti più interni del Sistema Solare.

> Nei panni di Charles Matthews, ufficiale degli U.I.P.F. (Gli Sbirri di Marte, Mars Cops, appunto), vi è stata assegnata l'onerosa (cos'é, una battuta?) missione di fermare l'attacco extraplanetario prima che i pianeti vengano annientati. Un compito piuttosto arduo (e originale, a-ridaje!), non è vero? Comunque non scoraggiatevi: nel caso la vostra missione fallisse, verrà raccolta dal vostro 'collega', la giovane e pimpante (vedi foto) Julienne.

> Anche se il gioco ha tutta l'aria di essere uno shoot'em up, abbiamo sentito dire che è nelle intenzioni dei programmatori di inserire al suo interno un simulatore, attivabile o disattivabile a seconda dei gusti di chi gioca... staremo a vedere.

NAVY MOVES (Dinamic)

Chi non ricorda il caro, vecchio Army Moves? E' apparso praticamente su tutti gli otto bit più famosi (peccato per chi aveva l'Oric, il Dragon o il Memotech MTX 512), e ha fatto perdere la pazienza a più di uno smanettone. La casa di software spagnola ci riprova ambientando il tutto in Marina anziché nell'esercito — assisteremo ad ennesimo 'seguito-senza-niente-di-nuovo' oppure gli istinti bellici dei lettori di Zzap! potranno ancora una volta trovare sfogo in un gioco militaristico? Uno dei nostri redattori ha potuto dare un'occhiata alla versione C64 di Navy Moves, e ci ha confidato che il primo livello è ben realizzato... sugli altri ha preferito 'mantenere il riserbo' — potremo scoprirlo solo con la recensione, sicuramente sul prossimo numero.

NIGHTBREED Ocean

Dopo una strenua lotta a colpi di licenze, questa volta la Ocean ha battuto — con grande sorpresa di tutti — la US Gold nella corsa ai diritti per Nightbreed, il gioco ispirato al film omonimo attualmente in produzione e tratto dal romanzo Cabal, opera di uno dei più noti maestri dell'orrore, Clive Barker. Il film, a detta di Gary Bracey, Software Manager della Ocean, non sarà il classico 'horror', ma più che altro una storia piena di creature — ce ne saranno più che in qualsiasi altro film apparso sinora. A dirigere il prodotto cinematografico è lo stesso Barker, al suo primo debutto dopo Hellraiser, e al team che si occuperà del gioco è permesso di accedere ai set ed ai copioni quasi ogni settimana, e sono riusciti persino ad ottenere la collaborazione dello staff di produzione — figuratevi chela squadra che ne produce gli effetti speciali, la Image Animation, partecipa volentieri alla progettazione del gioco.

La Ocean spera di ottenere con Nightbreed lo stesso successo di Robocop e di Platoon quando apparirà, questo autunno, per tutti i maggiori formati. Il film avrà il suo debutto verso Agosto in Nord America e poi in Gran Bretagna. Abbiamo già i brividi...

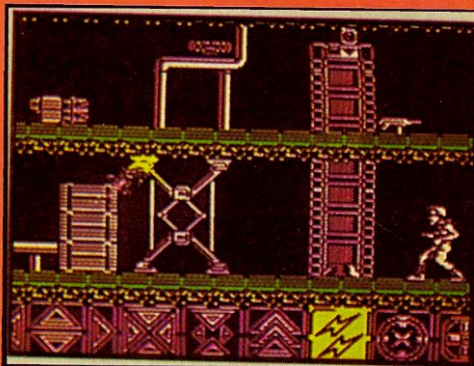
OBLITERATOR Melbourne House/Virgin

Ah, ecco un gioco che posso dire di conoscere molto bene: la versione Amiga mi ha tenuto impegnato per diversi giorni, e ne è valsa la pena. Dalle foto che si vedono in giro sembra che la versione Spectrum sia migliore di quella per C64... figuriamoci quella per Amstrad! Finora le versioni annunciate per l'Italia sono la prima e la terza, e vi assicuro che non conviene lasciarsi sfuggire questa occasione di compiere l'incredibile missione di Drak, l'ultimo degli Obliterator. Esplorare un'intera, gigantesca astronave aliena alla ricerca dei componenti che potranno indebolire le sue difese permettendo alla Federazione di distruggerla prima che sia troppo tardi, evitando con strategia e prontezza di riflessi le trappole e le armi degli alieni stessi che ti attendono dietro ogni angolo, in fondo ad ogni corridoio... questa sì che è vita!!! A presto con la recensione... su Zzap!, naturalmente!

OXXONIAN Time Warp

Se volete impazzire, vi posso assicurare che ne avrete presto l'occasione grazie a questo nuovo gioco della tedesca Time Warp: Oxxonian è un incredibile miscuglio di strategia e di azione, che dietro una trama incredibilmente scema nasconde uno schema di gioco a dir poco diabolico. La storia è praticamente questa: Il cattivone di turno del pianeta Oxxonian ha provocato uno spostamento interdimensionale facendo piombare sul tranquillo mondo in cui vive assieme ai suoi pacifici simili una moltitudine di organismi voracissimi, i quali minacciano di distruggere in pochissimo tempo le risorse alimentari del pianeta. Il classico scienziato buono, un certo Prof. Xozy, è riuscito ad inventare l'arma che potrà permettere di cacciare via definitivamente gli orrendi organismi da Oxxonian: peccato che tale arma sia da costruire, e che i componenti siano disseminati lungo una serie di stanze su piani diversi di un edificio. Riuscirete a ritrovare tutte le preziose scatole contenenti i pezzi dell'invenzione e a portarli in un posto particolare dove dovrete anche assemblarli nel modo giusto? Se ve la sentite avete una duplice possibilità: giocare Oxxonian come un gioco d'azione contro un avversario umano o computerizzato, oppure come un gioco di strategia senza avversari... anzi, col tempo come unico avversario. Vi aspettano in ogni caso più di 40 livelli, con un veloce scrolling in quattro direzioni grazie al quale evitare il contatto mortale con le creature. E tenete presente che ognuna di esse è dotata di una particolare personalità: mentre alcuni rimarranno immobili, altri cercheranno di toccarvi, ed altri ancora di distruggere la scatola che faticosamente di raggiungere... buona fortuna!

RED HEAT (Special FX) Ocean

Il gioco, direttamente tratto dal film Danko, inizia in un paesaggio innevato della Russia, dove il giocatore — alter ego del buon vecchio Arnie Schwarzie — sta cercando di catturare uno

spacciatore di droga: botte a non finire a torso nudo in mezzo alla neve, ma anche dentro edifici un po' più riscaldati. Il programmatore, Jonathan Smith, lo ha descritto come un gioco stile Green Beret, con quattro livelli di combattimento in America e in Unione Sovietica. Presto disponibile per tutti i maggiori formati.

RUNNING MAN
Grandslam

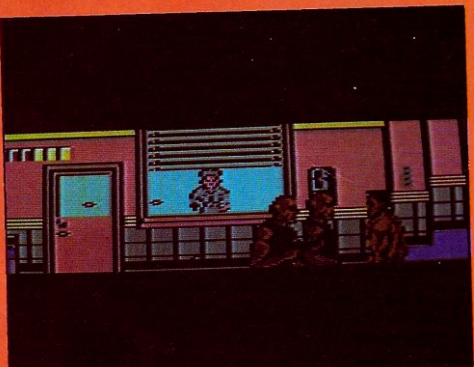
Chi ha tenuto d'occhio la pubblicità e le news di questi ultimi mesi avrà già saputo che la Grandslam Entertainment ha acquisito i diritti per la produzione di un gioco tratto dal film "The Running Man", che vede come attore protagonista il nostro buon vecchio Arnie Schwarzenegger (che già era stato il personaggio principale di un altro celebre spin-off, Predator, e che lo sarà fra poco di un altro successo cinematografico, Red Heat Danko).

La storia è in sintesi questa: Ben Richards, agente della Polizia Governativa nell'anno 2019, si ribella all'ordine dei propri superiori di sparare su una folla di dimostranti inermi mentre è in missione col suo elicottero, trasformandosi così (a causa della legge vigente) da tutore della legge a criminale.

Questa è una delle situazioni che permette alla ICS, una rete televisiva, di reclutare vittime per il proprio show — uno spettacolo in cui degli innocenti vengono presentati come criminali ad un pubblico televisivo assetato di giustizia e di sangue, e — trasformati in prede umane — costretti a fuggire lungo una serie di tunnel sotterranei mentre delle telecamere nascoste documentano la loro disavventura. Durante la fuga lo sfortunato 'concorrente' dovrà superare diverse sfide sconfiggendo i suoi 'cacciatori', il primo dei quali si chiama Sub Zero ed affronterà Ben su un'arena di ghiaccio cercando di farlo a pezzi con una speciale mazza da hockey.

A Sub Zero seguirà Buzzsaw, armato di sega elettrica al titanio, e poi Fireball e Dynamo, dotati di altre spiacevoli caratteristiche omicida, e Ben dovrà affrontarli e sconfiggerli uno ad uno in battaglie all'ultimo sangue servendosi degli oggetti che riesce a raccogliere durante la fuga.

Il nostro eroe ha però un altro scopo oltre a quello di sopravvivere: egli cercherà di guadagnare l'accesso al computer principale dell'ICS superando il contro dell'UCS (Uplink Code System), una complessa serie di codici di sicurezza che proteggono il sistema televisivo da qualsiasi sabotaggio o intrusione; fatto ciò potrà smascherare pubblicamente la rete televisiva rivelando al pubblico gli orribili retroscena dello spettacolo.

Ma per riuscire nel suo intento Ben potrà contare solo sugli intervalli di tempo fra la sconfitta di un 'cacciatore' e l'arrivo di quello successivo.

Dal punto di vista tecnico possiamo dirvi che The Running Man è un arcade a scrolling parallattico orizzontale diviso in cinque fasi, arricchito con immagini e suoni digitalizzati di alto livello. Appuntamento a presto anche per questo superbo spin-off.

SHINOBI (The Sales Curve) Virgin

Dopo il successo ottenuto con Silkworm (che al momento di scrivere queste preview state ancora cercando disperatamente — verrà importato, non temete, è che noi di Zzap! siamo sempre un passo avanti rispetto a tutti gli altri, ehm, ehm), ecco una nuova conversione ad opera dei giovanotti della Sales Curve. Si tratta di Shinobi — chi non ne ha mai sentito parlare alzi la mano... e si vada a nascondere... hey, ma dove siete andati a finire? Scherzi a parte, per coloro che non bazzicano spesso nelle sale giochi, diciamo che si tratta di un coin-op di combattimento a base di arti marziali, e tanto per darvi un'idea della sua 'acchiappevolezza' (termine provvisorio per l'ancora intraducibile 'addictiveness' anglosassone), sappiate che la versione per la console Sega ha venduto tutte le cartucce prodotte nel giro di qualche giorno. La storia è praticamente questa: data la vostra 'qualifica' di Master Ninja, e la conseguente potenza delle vostre estremità oltre all'abilità nell'uso di quegli aggeggini letali come shuriken e nunchaku, il governo vi ha assunto come agente speciale. Ma la missione che vi hanno assegnato è forse la più difficile che abbiate mai affrontato: il gruppo terroristico noto come Ring Of Five (dato che sono cinque ninja a dirigerne le fila) ha rapito i figli dei capi mondiali, tenendoli prigionieri ognuno in un posto diverso. Sfidando i terroristi e i loro capi, questi ultimi abili quanto voi nelle arti marziali, dovrete quindi ritrovare e liberare i bambini uno ad uno. Aspettatevi presto una recensione, quindi.

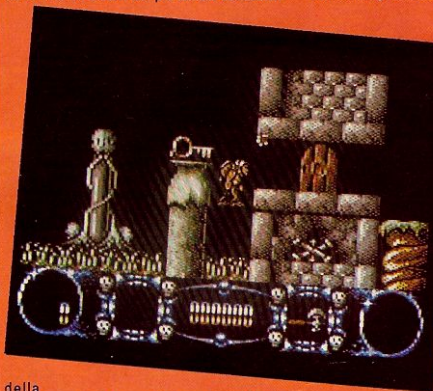
SPHERICAL
Rainbow Arts

Nei panni di un mago dai poteri sensazionali dovrete guidare una sfera attraverso una serie di ben oltre 100 livelli di crescente difficoltà, evitando i pericoli presenti in ognuno di essi e raccogliendo i bonus che vi permetteranno di aumentare il potere magico dei vostri incantesimi. Ma i poteri da voi conquistati man mano che procedete nel gioco dovranno essere compresi prima di poterli utilizzare con successo: a poco a poco scoprirete ad esempio di poter lanciare della palle di fuoco, di potervi teleportare e persino di poter materializzare dei massi, coi quali creare un vero e proprio percorso forzato attraverso il quale incanalare la sfera. In fondo ad ogni livello vi aspetta un portale attraverso cui la sfera andrà guidata per passare a quello successivo. Il gioco presenta anche dei livelli nascosti e dieci colonne sonore. Lo so che la trama vi ricorda qualcosa, ma aspettiamo di vederlo, prima...

STAR WARS
Domark
NUOVA VERSIONE

Gli utenti di Atari 800 potranno finalmente lanciarsi in un'epica lotta contro Darth Vader e le forze dell'Impero: la Domark ha deciso di pubblicare questa nuova versione accontentando così anche la fascia, piccola ma importante, degli 'ataristi a otto bit'. Inutile star qui a ripetere una trama ormai famosissima o la descrizione di un coin-op che ha fatto storia: se volete rinfrescarvi la memoria vi ricordo che la recensione della versione C64 è apparsa su Zzap! n°19. Per cui... la Forza sia con voi!

THE ANCIENT ART OF WAR
Domark/Broderbund

Che stia per arrivare una ventata d'aria nuova dopo la soffocante politica di 'quantità contro la qualità' portata avanti ultimamente dalla SSI (i Baldaccini Bros ne sanno qualcosa; NdR)? Che ne direste di allearvi coi più famosi condottieri

della Storia e sfidare Gengis Kahn e Alessandro il Grande, scegliendo i vostri eserciti, le loro armi, le loro formazioni, decidendo se attaccare direttamente il nemico oppure minare la sua potenza colpendone i rinforzi, e agendo di sorpresa. E se proprio non riuscite a soddisfare il vostro istinto bellico, c'è un Game Generator che vi permetterà di creare da zero le vostre campagne militari. Cosa volete di più?

THUNDERBIRDS
Grandslam

Qualche parola anche su questo prodotto della Grandslam, che ultimamente si sta lanciando avidamente sugli spin-off. Thunderbirds, basato sull'omonima serie televisiva di fantascienza interpretata da pupazzi animati, è stato reso in versione 'videogame' sotto forma di 'adventure/RPG grafico a scrolling quadridirezionale', il che vuol dire che avrete di che grattarvi la testa e tenere gli occhi aperti mentre salvate i componenti della famiglia Tracey in una serie di movimentate vicende. Nel gioco vi aspettano quattro fasi durante le quali, al servizio del Gruppo Internazionale, dovrete vivere dei veri e propri 'episodi' ognuno con un proprio titolo. Una curiosità: la confezione è tutta un 'gadget' — oltre alle due cassette del gioco, troverete infatti una cassetta audio, un poster e un adesivo. Appuntamento quindi per la recensione, e per scoprire se il gioco è all'altezza della confezione.

VINDICATORS
(Consult Comp. System) Tengen/Domark

Già apparso nella sua versione ST, recensita su TGM n°9, sembra stia faticando un po' ad apparire negli altri formati annunciati. Basato sull'omonimo coin-op in 3D a base di carri armati futuristici, ricco di elementi strategici e di azione e dotato dell'originale possibilità grazie alla quale un secondo giocatore può unirsi al primo in qualsiasi momento durante il gioco, Vindicators è il primo prodotto ad apparire sul mercato sotto l'etichetta Tengen, ed è stato convertito dagli stessi programmatori responsabili per Return Of The Jedi. Speriamo di potervene parlare presto in una recensione, visto che la pubblicazione sembra più che mai imminente.
A proposito, la Tengen ha promesso, prima della fine del 1992 (data in cui il contratto con la Domark scade), almeno quattro altre conversioni di coin-op famosi, e fra i sicuri candidati avremo APB, Xybots, Dragon Spirit e Toobin. Il primo, disponibile a Giugno, sarà appunto Xybots (cercatelo nelle preview di questo mese).

VOLLEYBALL SIMULATOR
Time Warp

Dalla Germania una simulazione sportiva di pallavolo: due squadre formate ognuna da sei giocatori, come nella realtà, con le regole classiche ed un superbo editor di strategie sportive, in modo da poter allenare la propria squadra. Naturalmente non poteva mancare la possibilità di giocare, oltre che contro il computer, anche contro un avversario umano. Presto disponibile per il C64 e l'Amstrad su disco e cassetta.

WINGS OF FURY
Domark/Broderbund

Non siete ancora stanchi di solcare i cieli cavalcando draghi d'acciaio armati fino ai denti? Beh, se la guerra rimanesse nelle RAM dei computer, sarebbe una gran cosa... ma torniamo a questo nuovo prodotto della Domark. Decollando da una portaerei della II Guerra Mondiale ai comandi di un bombardiere Hellcat vi lancerete nei cieli del Pacifico a caccia di navi nemiche e di basi militari insulari. C'è di tutto: lancio di bombe di profondità contro le navi e duelli all'ultimo sangue sopra i mari contro aerei nemici, vista tridimensionale e pannello dei comandi completo nei particolari, e persino un indicatore del numero di 'vittime' — ovvero una tacca per ogni nemico abbattuto, come nel West. Ma Wings of Fury non è soltanto volo: voglio vedervi ad atterrare sulla portaerei per fare rifornimento e riparare i danni, dato che la pista è molto, molto corta...

XYBOTS
Tengen/Domark

Per gli amanti dell'azione in 3D simultanea il prossimo titolo che la Tengen si avvia a convertire è Xybots: doppio schermo con azione contemporanea ma indipendente di due giocatori, numerosi livelli, bonus speciali e velocissima azione da coin-op. Nei panni del Maggiore Rock Hardy e del Capitano Ace Gunn vi avventurerete nei meandri metallici del labirinto sotterraneo popolato dai terribili Xybots, i mostri d'acciaio. Potrete spostarvi da un livello sotterraneo all'altro grazie a modernissimo trasportatori, raccogliere denaro, pod di energia, armi potentissime e chiavi che vi consentiranno l'accesso alle zone apparentemente inaccessibili del labirinto.
Inoltre, la vista tridimensionale può essere ruotata di 90 gradi orizzontalmente, e il denaro raccolto vi permetterà, alla fine di ogni livello, di acquistare maggiore velocità, potenza di fuoco e persino mappe sulle quali controllare la vostra attuale posizione. Giuro, non vedo l'ora che Xybots venga convertito!

GUIDA AI NUOVI ARRIVI

Questo mese abbiamo voluto separare un gruppo di giochi da tutto il resto: budget, giochi a prezzo pieno, riproposte, etc. Come mai, chiederà qualcuno... La risposta è semplice: la Redazione di Zzap! è riuscita ad assoldare un certo numero di volontari disposti a recensire tutte le nuove versioni di giochi che non fossero dedicati al Commodore 64. Per cui da questo numero avremo una serie di 'inserti' in cui tutti i possessori di Spectrum, MSX, Amstrad, Atari XE/XL e (si spera) C16/+4 potranno trovare qualche buona idea su come investire i loro risparmi. Questo mese tocca all'MSX e all'Amstrad, ma senza esaurire il discorso (in questi ultimi tempi la produzione per queste macchine è stranamente aumentata, sapete).
Come districarsi in questa 'selva' di mini-recensioni? Semplice: sotto il titolo del gioco è riportato se si tratta di un semplice gioco economico (budget), se avete di fronte una riedizione economica di un famoso gioco (re-release) oppure se state per leggere semplicemente la recensione di un gioco a prezzo pieno apparso anche per la vostra amata macchina a otto bit (update). Come scoprire la versione del gioco? Basta leggerlo: è scritto a caratteri cubitali nella casellina del commento. Per quanto riguarda i prezzi date sempre un'occhiata al sommario delle recensioni di pag.7 — faremo il possibile per rendere completo questo nuovo servizio di Zzap!

BLASTEROIDS

Image Works - Update, Zzap! n°33 - C64:83%

Al coin-op e ritorno: Blasteroids è un gioco immortale.
Alla guida di un astrotrasformer vi trovate all'interno di un gigantesco campo di asteroidi di non chiara origine.
Incaricati dalla nettezza urbana galattica, dovete ripulire tutti i settori galattici e scoprire l'origine di tutti 'sti sassi.
Purtroppo per voi ciò che li crea è un mostruoso asteroide vivente chiamato Mukor e, non appena lo avrete raggiunto, farà di tutto per farvi rimanere... secchi e freddi, possibilmente.
L'astronave dispone però all'evenienza della facoltà di trasformarsi e di munirsi, se trovati, di sistemi di offesa-difesa non indifferenti. Gli asteroidi piombano da ogni parte e come se non bastasse ogni tanto fanno capolino dei noiosissimi turisti-alieni incavolati neri perché gli avete interrotto il pic-nic.
Buon divertimento... almeno finché non raggiungete Mukor!

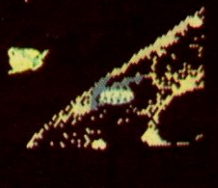
AMSTRAD

Credevo che sull'Amstrad non arrivase mai qualcosa di ben fatto nel modo a 4 colori: mi sbagliavo. Blasteroids è esaltante e la grafica ben definita é senza ombra di dubbio magnifica. Lo sfondo musicale della presentazione è pressoché eccezionale. Agli scettici dico solo di verderlo, ai possessori consiglio di usare la forza per staccare gli ex-scettici dal joistick. Una conversione davvero carina; unico neo sono gli effetti speciali che non sono propriamente "identici" al coin op.

PRESENTAZIONE 90%
Stupendo in tutto e per tutto.
GRAFICA 85%
La definizione è ottima ma forse a qualcuno possono non piacere solo quattro colori.
SONORO 85%
Il motivo introduttivo è favoloso, sono gli effeti speciali che fanno un po' acqua da tutte le parti.
APPETIBILITA' 90%
Non resisterete alla tentazione di una nuova partita...
LONGEVITA' 80%
... però qualcuno molto forte può anche riuscirci.
GLOBALE 93%
Un gioco davvero molto bello.

MSX

Appena caricato, mi sono trovato davanti alla versione Spectrum di Blasteroids. E' inaudito! L'unica differenza è la musichetta demente che suona nel modo pausa, peraltro realizzata molto male. L'azione non è sufficientemente veloce e gli sprite sono confusi e hanno persino problemi di colour clash. Di Blasteroids questo ha solo il nome. E' troppo facile, e personalmente ho finito il livello "medium" alla seconda partita. Se proprio siete un fan del coin-op, dategli uno sguardo. Ci sono tonnellate di shoot'em up migliori di questo in circolazione.

PRESENTAZIONE 61%
Decente screen di caricamento e opzioni joystick tastiera.
GRAFICA 44%
Assolutamente spectrumista.
SONORO 60%
Rumori normali e musichetta penosa.
APPETIBILITA' 66%
L'azione lenta non affatica poi molto.
LONGEVITA' 50%
Vi stuferete presto.
GLOBALE 50%
IMAGEWORKS, datevi da fare!

10th FRAME

KIXX, Re-release - Zzap! n°4, C64: 93%

Questa (come avrete capito dalle foto) è una simulazione di uno degli sport (!?!?) più famosi: il bowling. La quasi perfetta riproduzione dei fratelli Carver si rifà graficamente e per impostazione al suo fratello maggiore Leaderboard. Si può scegliere fra tre diversi tipi di difficoltà, decidere se giocare da soli o in compagnia e se cimentarsi in una partita di serie o una partita libera. Infine, si può anche tirare la boccia (ooooh!). La visuale è presa da una posizione dietro al giocatore in alto. Per selezionare la forza e la curvatura si osserva un indicatore apposito mentre per selezionare la direzione si utilizza una crocetta/mirino.

MSX

Questa è la simulazione graficamente più bella e insieme più pallosa che io abbia mai visto. Non fraintendetemi: la versione MSX è virtualmente identica a quella del 64, ma è proprio lo sport che non si presta a essere trasportato su un micro. Gli sprite digitalizzati sono ottimi mentre i fondali sono ben curati e il sonoro è OK, ma non è certo l'aspetto estetico a salvare un gioco monotono.

PRESENTAZIONE 78%
Un sacco di opzioni.
GRAFICA 80%
Ottima sotto ogni punto di vista.
SONORO 69%
Niente di eclatante ma OK.
APPETIBILITA' 78%
L'aspetto professionale e completo invoglia molto.
LONGEVITA' 54%
Che palle!
GLOBALE 61%
Un fiacco gioco a suo tempo sopravvalutato.

AFTER BURNER

ACTIVISION - Update Zzap! n°30 - C64: 45%

E finalmente arrivata tra noi la conversione di uno dei coin-op più ingombranti della storia delle sale giochi. Il trionfo dell'esagerazione idraulica ha fatto molto parlare di sé grazie anche alle notevoli delusioni provocate dalle varie versioni Activision. In sostanza, la trama (se di trama si può parlare) è questa: a bordo di un potente quanto abusatissimo F-14 dovrete dimostrare che tutte quelle serate passate a giocare ai vari Armalyte, R-Type, Kata... hem, Denaris e così via sono servite, eccome. Infatti ondate su ondate di caccia nemici tenteranno di farvi tornare a terra prematuramente. Potrete difendervi con un cannoncino che si attiva automaticamente appena appaiono i "cattivi" e con dei missili a ricerca calorica. Ogni tanto appare un'enorme aereocisterna che vi permetterà di rifornirvi di carburante e missili. L'azione è rappresentata con una visione 3D esterna rispetto al vostro F-14 (ovvero lo vedete con prospettiva posteriore-rialzata). Più avanti nei quadri vedrete delle luci accendersi sul pannello di controllo: questo significa che dei missili vi stanno venendo dietro, e li potrete evitare solo con una spettacolare virata di 360 gradi (se ne fate 720 non avrete un bonus extra: avete sbagliato gioco). Tutto qui.

MSX

Mentre la versione C64 aveva i colori ma non la velocità e la definizione, la versione MSX (e non mi stancherò mai di dirlo, è uguale a quella Spectrum) — presenta una velocità invidiabile, niente colore e poca definizione (non si può avere tutto). Ad ogni modo non è questo il punto. E' che, se ad Afterburner togliete la supermaxicabina che zompa qua e là e il sonoro apocalittico, avrete un gioco più che mediocre. Tutto qui. Non dico che sarebbe stato la stessa cosa avere lo stesso mobile con una scheda di Arkanoid (ve lo immaginate? Andate a destra e si inclina a destra, a sinistra e si inclina a sinistra e quando ribatte-te la pallina, si inclina all'indietro di botto! Lasciamo stare...), ma è impossibile non ammettere il successo del supporto più che del programma. Compratevi una Konix (detta anche "console Chicco" da due miei amici per via delle periferiche) e poi ne riparliamo...

PRESENTAZIONE 77%
Poster dal formato idiota (75X20!) ed esauriente manuale. Storiche sferette su video che compiono bene il loro dovere.
GRAFICA 60%
Veloce ma poco definita e monocromatica.
SONORO 68%
Scelta tra una simpatica musichetta e un paio di effetti.
APPETIBILITA' 69%
Il nome è una garanzia, ma le precedenti esperienze...
LONGEVITA' 61%
Lo dimenticherete presto.
GLOBALE 65%
Se non cercate una buona conversione, troverete un buon giochino.

BARBARIAN

Melbourne House - Update, Zzap! n°27
C64: 79%, Spectrum: 79%

Hegor, il barbaro più famoso della storia dei computer (dopo Jeff Minter) è finalmente tornato tra noi. In breve la storia è questa: il prode pingone muscoloso deve vendicare il suo povero papi che è stato digerito durante una piccola zuffa tra gli abitanti del villaggio di Hegor da un simpatico dragone lanciafiamme. Di solito H. non si inquieta per simili facezie, ma quando scoprì che il dragone gli aveva rotto gli animaletti di vetro regalati dalla nonna, decise che non doveva finire così!
L'azione parte in una palude (su Amiga nella prima locazione c'era anche una trappola) da dove Hegor comincia il suo lungo cammino. Lo scroll quasi non esiste in quano Barbarian utilizza una tecnica che è un misto tra lo scorrimento e il flick screen (ovvero una boiata). Per controllare il forzuto eroe si usano delle icone che riassumono tutte le principali azioni: correre, camminare, saltare (avanti e indietro) , raccogliere e così via.

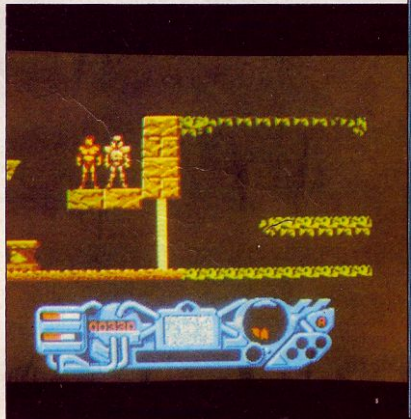
MSX

Devo ammettere che mi sono divertito a giocare a Barbarian. L'animazione convincente, il sonoro spartano (e la monocromia, uffa!) riprendono la versione Spectrum che in fondo non era poi malaccio. L'azione in generale è fluida e divertente e nel complesso non è molto difficile. Ovviamente, non ci si poteva aspettare una conversione fedele alla versione da sedici-bit, ma qualcosa in più della versione da Speccy sì, e che cavolo (parola di un 64ista, eh, Marco? NdDE)! Beh, se poi non vi dispiace questo, tenetelo da conto.

PRESENTAZIONE 70%
Elegante confezione ed icone facili da usare.
GRAFICA 68%
Ottima animazione ma poco (nullo) colore.
SONORO 31%
P.e.N. (Poco e Niente, © MA 1989)
APPETIBILITA' 80%
Le icone sono facili da comprendere e entrerete presto nel vivo.
LONGEVITA' 78%
Vi impegnerà fino a quando non lo finirete.
GLOBALE 79%
Un buon gioco ma una mediocre conversione.

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

Silverbird, Re-release - Zzap! n°7 - C64: 93%

L'inverno nucleare e le continue guerre hanno cambiato la faccia del mondo — sopravvivere è diventato un problema di dubbia soluzione.
Ora a distanza di secoli la razza umana si è adattata alle nuove condizioni di vita: sono rozzi, resistenti e forti. Ormai la guera era divenuta un brutto ricordo quando orribili invasori spaziali decisero che il nostro bel pianeta azzurro fosse decisamente appetibile. Per respingere l'orda di mostruose creature vi è un solo modo: l'armatura sacra di Antiriad. Trovarla è facile, ma farla funzionare è un'altra storia...
Com'era ovvio aspettarsi sta a voi il compito di ritrovare la mitica armatura che rende l'uomo che la indossa invincibile.
Dovrete trovare vari oggetti per azionare la tuta: stivali antigravità, una mina ad implosione per distruggere il Q.G. alieno, un cannone laser (non si sa mai), uno scudo energetico anti-radiazioni.
Numerosi schermi vi inoltreranno in un mondo ormai stravolto e orridi alieni e mutanti cercheranno di fermarvi ad ogni costo.

AMSTRAD

Dotato di una grafica notevole e di sprite altamente definiti, Antiriad è sicuramente un gioco piacevole da vedere e da giocare. Manca lo scrolling, però la direzionabilità è molto buona e riesce quindi a non creare eccessivo dispiacere per quella mancanza. La colonna sonora di presentazione è davvero ben fatto — inoltre gli effetti speciali, pur molto semplici, non rovinano il gioco in sé. E' forse un po' deludente all'inizio, ma con l'armatura... Anche questo è un update da non perdere per l'Amstrad.

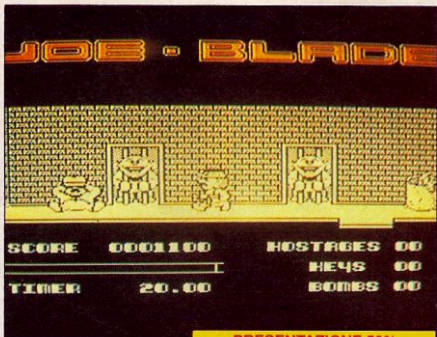
PRESENTAZIONE 60%
La pagina grafica di presentazione é identica a quella disegnata sulla cassetta, che però non evidenzia la maestà del gioco.
GRAFICA 85%
Non si sente la mancanza di un eventuale scroll e, non solo, non si sente la mancanza di nulla. E' semplicemente bello.
SONORO 80%
Se si dovesse giudicare il gioco dal motivo di presentazione un 100% sarebbe meritato, ma è meglio non esagerare, c'è sempre qualche scontento...
APPETIBILITA' 80%
Ancora, ancora!
LONGEVITA' 90%
Ora che lo finite, ora che vi stancate... state ancora giocando.
GLOBALE: 91%
Pur essendo una riproposta dà ancora del filo da torcere a molti suoi colleghi più "moderni".

JOE BLADE

Players - Re-release - Zzap! n°17, C64: 92%

Quel debosciato di Crax Bloodfingercon la sua banda ha rapito sei dei leader della terra. Tu sei Joe Blade, esperto mercenario, e hai deciso di liberarli infiltrandoti nel QG di Crax. La base è piena di soldati armati, e come se non bastasse bisogna attivare sei bombe dopodiché avrete solo 20 minuti per portare a termine la missione. Per installare l'esplosivo dovrete mettere in ordine le lettere ABCDE pena la morte sul colpo. Per potere aprire determinate porte Joe ha bisogno di chiavi che potrà trovare lungo il suo cammino insieme ad uniformi nemiche che gli permettono di passare inosservato per un po'. Inoltre deve fare attenzione al suo livello delle munizioni: sono infatti contate e sparacchiare qua e là non giova certo alla sua missione.

MSX

Joe Blade nel passaggio da 64 a MSX ha perso in colori ma non certo in definizione. Purtroppo le scelte cromatiche del fondale sono spesso infelici (fondo verde scuro e nero, ad esempio) e vi verrà voglia dopo un po' di spegnere il monitor per riposare gli occhi (potete farlo anche guardando la Witthaker nella foto di Barbarian, se preferite; Nd?). Joe Blade segna però molti punti a suo favore nel genere 'carino' e il personaggio stesso migliora in quanto più definito rispetto al 64 e più simpatico. Da non perdere per i fan dei giochi da mappare. Gli altri lo provino prima di decidere...

PRESENTAZIONE 59%
Niente istruzioni in Italiano.
GRAFICA 65%
Buona definizione ma spesso orribili colori.
SONORO 20%
Solo il rumore dello sparo.
APPETIBILITA' 71%
Lo schema semplice e immediato è molto accattivante.
LONGEVITA' 76%
Continuerete a giocarci per un bel po'.
GLOBALE 72%
Un bel gioco tutto da mappare.

L.E.D. STORM

Capcom GO! - Update - Zzap! n°32 - C64/Sp: 76%

In un futuro lontano le corse automobilistiche non appasionano più nessuno, così alcuni spericolati a bordo di autoveicoli futuristici hanno deciso di provare in prima persona l'ebbrezza di rischiare la pelle. Nove schemi di gioco per nove corse complessive si aprono di fronte al novello superdriver; però non bisogna dimenticare che quando si gareggia non si è soli, sicché numerosi avversari cercheranno i mezzi più subdoli per fermarvi: pensate che alcuni hanno addirittura posto degli ostacoli sul vostro cammino.
Una corsa davvero mozzafiato dove il più piccolo errore può costare la vita come... un passaggio troppo stretto! Ma niente paura: il vostro veicolo è futuristico mica per niente — in pochi istanti eccovi alla guida del vostro mezzo, che però ora è una moto.

AMSTRAD

La versione Amstrad è penosa: lo scroll è impreciso e, figurarsi, traballante se si va troppo piano (per modo di dire). Il disegno non sarebbe malaccio ma la scarsa maneggevolezza degli sprite e l'orrido scorrimento del fondo fanno passare la voglia a chiunque di giocare. Se volete regalarvi qualcosa, non prendete Led Storm o, perlomeno, provatelo prima: vi risparmierete una brutta sorpresa.

PRESENTAZIONE 80%
Talvolta l'abito non fa il monaco...
GRAFICA 55%
Bei disegni, bella definizione, ma lo scroll è da distruggere.
SONORO 70%
Un motivo elettronico simpatico e, fortunatamente, non durante il gioco.
APPETIBILITA' 70%
Tutto perché i monaci danno via gli abiti...
LONGEVITA' 40%
Abbiate pietà dei vostri occhi!
GLOBALE 50%
Talvolta l'abito non fa il monaco: questo è uno di quei casi.

IL FUTURO SI CHIAMA CONSOLE?

Nella casa del futuro, ogni cosa sarà automatizzata — e così voi e la vostra famiglia avrete un sacco di tempo da sprecare giocherellando con le manopole del vostro CD olografico. Eh già — e giocare con gli ultimi esempi di divertimento tecnologico casalingo; quella compatta ma potente macchinetta lì nell'angolo: la vostra macchina dei giochi. In apparenza, si sono buone probabilità che nell'anno 2000 qualche tipo di console sarà così diffusa da garantirsi un posto praticamente in ogni famiglia (un po' come si era sperato per l'home computer ai tempi d'oro). Questo sarà una gran bella cosa, ma per coloro che all'epoca avranno meno di vent'anni... ma adesso, nel 1989, cosa sta succedendo?

Chi è riuscito a dare un'occhiata alle riviste straniere degli ultimi mesi ha potuto rendersi conto del marasma in cui versa il mercato del divertimento elettronico: siamo molto lontani dall'epoca in cui si collegava alla TV di casa una strana scatolina con la quale giocare ad un primitivo tennis, pelota, squash e via discorrendo, tutto rigorosamente in bianco e nero. Adesso possiamo scegliere, e c'è tanto da scegliere, anche: ci sono tante di quelle informazioni in arrivo su console Sega, Nintendo, PC Engine, Konix, ST e Amiga di quante i vostri delicati intestini di smanettoni possano digerire, per cui preparatevi una Coca Cola per liberare l'aria fagocitata mentre leggete a bocca aperta, sdraiatevi comodamente e non lasciatevi trasportare dalla fantasia (o dal sonno).

Le domande che sorgeranno spontanee saranno le solite: cosa mi compro? Ma sono davvero così potenti 'ste macchinette? Devo vendermi la bicicletta, lo stereo o la mia collezione di Zzap! (non sia MAI!!!) per procurarmene una? E' ora che cominci a mettere qualcosa da parte? Cosa diavolo sta succedendo? Cosa ci riserva il futuro? Aargh!!!

Beh, potete rilassarvi, perché Zzap! sta per rivelarvi tutto (beh, quasi tutto) quello che volete sapere... no, non sul sesso: sulle console.

LE VECCHIE GLORIE

Se ne parlò nei primi numeri di Zzap! — troppo lontani perché qualcuno possa averne un ricordo chiaro, ma in virtù di questo aspetto 'replica' le due macchine più famose — Sega e Nintendo — verranno descritte in modo abbastanza sommario.

NINTENDO (8-BIT)

Non che sia il massimo del design tecnologico: la sua estetica 'sobria' lo fa assomigliare piuttosto ad una scatola con gli angoli inferiori smussati alla quale siano stati aggiunti dei pulsanti e delle prese, più che ad una macchina per giochi. Ma non lasciatevi ingannare: si tratta della più famosa console negli USA e in Giappone, dove si suppone abbia venduto oltre dieci milioni di unità. Wow!

Dunque, che cos'ha di interessante? 52 colori, risoluzione di 256x240 pixel e 64 sprite, tutto qui. Che in termini pratici si traduce in un sacco di giochi dall'animazione velocissima e delle conversioni da coin-op che riescono persino a spaventare — in sostanza una grafica migliore del C64, e scusate se è poco.

Internazionalmente la console viene venduta in due diverse confezioni, quella di base e la De Luxe. La prima comprende la console, l'alimentatore, due controller (potete chiamarli joyplate, se preferite: possiedono un pulsante di movimento a croce e un paio di pulsanti di fire) insieme ad una cartuccia di Super Mario Bros.

Vi ricordate il gioco da sala? Bene, questo è praticamente quasi identico, si lascia giocare altrettanto bene e, se avete i soldi a portata di mano, varrebbe la pena di comprare la console solo per goderselo... alcuni nostri redattori ne sanno qualcosa.

In Italia è disponibile soltanto questo tipo di confezione, ma vogliamo descrivervi quella di lusso a puro titolo di curiosità.

Nella confezione De Luxe non trovate Super Mario Bros, ma al suo posto c'è una pistola ottica, un robot ('ROB') e un paio di giochi — Duck Hunt e Gyromite. Il primo gioco vi permette di utilizzare subito la pistola per sparare a delle anitre selvatiche (a presto col referendum sulla caccia), mentre il secondo mette in funzione il robot, che raccoglie e lascia dei giroscopi nel gioco e interagisce con lo schermo attraverso una serie di movimenti delle piccole braccia meccaniche. Dio mio!

Al momento, potete trovare in circolazione qualche decina di titoli per il Nintendo (tutti rigorosamente in cartuccia, ma diligentemente corredati da istruzioni in italiano). Molti di quelli più vecchi sono dei classici da sale giochi dei bei tempi andati, ma fra quelli più recenti non mancano i giochi dove oltre ai riflessi pronti è richiesta anche una certa quantità di materia grigia,

come Legend Of Zelda o Gradius. Fra i giochi recenti ci sono anche veloci e appassionanti arcade, comunque. E sono fatti davvero bene! Forse il numero di giochi in circolazione può sembrare esiguo a chi è abituato alle mega-biblioteche di software di un C64 o di uno Spectrum, e il loro prezzo un tantino alto rispetto a quello delle cassette o dei dischetti ormai familiari agli utenti di home computer, ma il primo problema viene risolto con una maggiore importazione di giochi (la Mattel/Nintendo italiana ha promesso nuovi arrivi molto interessanti), e il secondo è giustificato dal fatto che i giochi sono su cartuccia — il che significa caricamento istantaneo e nessuna limitazione in memoria, come nei giochi da 2 Mega.
Il prezzo dei giochi, per chi volesse farsi un'idea precisa, varia dalle quarantamila alle ottantamila lire, a seconda della memoria e del tipo di gioco, ma — potete crederci — li valgono fino all'ultima lira!

PREZZO: La versione Base è disponibile a 299.000 lire, ma è possibile reperirla anche a prezzi che sfiorano le 250.000 lire.
CARATTERISTICHE SPECIALI: pistola ottica e robot come accessori opzionali.
DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE: qualche decina di titoli, con prezzi oscillanti fra le 40.000 e le 80.000 lire. Sappiamo comunque per certo che il numero dei titoli disponibili è destinato a salire in qualità e quantità. Il software appare esclusivamente sotto il marchio Nintendo.

SEGA (8-BIT)

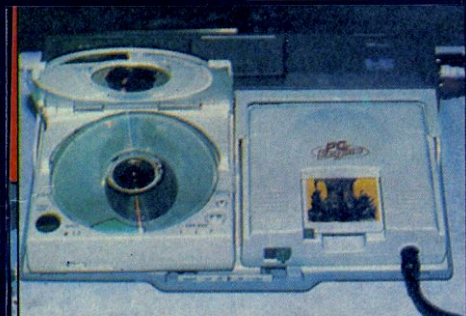
Se non desiderate semplicemente una console per divertirvi a sparare e correre ma desiderate anche intonarla ai vostri occhiali da sole, allora date un'occhiata alla console Sega Master System — è nera, moderna, lucida e sembra più un'astronave che una — oops! — scatola di scarpe.
Pur essendo presente da più tempo in Gran Bretagna della Nintendo, la console Sega ha preso da poco la strada della larga diffusione. Anche in Italia ci sono state diverse vicissitudini, che abbiamo seguito con un certo dispiacere e che pensavamo fossero cessate con il passaggio dell'importazione ufficiale a Giochi Preziosi — ci eravamo sbagliati, visto che è impossibile stringere contatti persino con quest'ultima ditta. Viene da chiederci: sarà mai possibile avere dei dati certi su questa macchina per la nostra redazione, ed informare così i lettori che desiderano saperne di più? Chissà...
Intanto basiamoci sui dati forniticì dai nostri colleghi inglesi.
Dopo un primo momento di 'foschia', nel Natale 1988 i negozi inglesi hanno venduto le console Sega come il pane... anzi, come i panettoni, con la conseguenza positiva di un maggiore interesse dei produttori e importatori di software che fino a quel momento era stato scarso e... qualitativamente discreto.
Ad un prezzo che si aggira sulle 80 sterline (circa duecentomila lire) per la console, una pistola ottica, i controller e un gioco, la confezione appare piuttosto economica, sebbene non si resista alla tentazione di acquistare separatamente cose come un joystick e gli occhiali per i giochi tridimensionali come Zaxxon 3D.
I giochi appaiono in tre formati diversi (Sega Card, Mega Cartridge e 2Mega Cartridge) con prezzi oscillanti fra le 15 e le 30 sterline. La maggior parte consiste in conversioni di famosi giochi da sala (Out Run, Enduro Racer, Thunder Blade, Space Harrier) che non sono il massimo della perfezione ma svolgono bene il loro lavoro, forse meglio delle tante versioni per computer a otto bit (e qualche volta a sedici, purtroppo).
La grafica (fino a 64 colori con una risoluzione di 256x192 pixel) è colorata ma non eccessivamente definita, e il suono potrebbe deludere molti utenti smaliziati.
Se vi siete orientati su queste fasce di prezzo, e — oltre a non avere problemi di reperibilità delle macchine — non sapete decidervi fra Sega e Nintendo, i punti principale da esaminare riguardano il tipo di giochi che vi interessa giocare (conversioni di noti coin-op della Sega, oppure quelli altrettanto entusiasmanti, ma meno conosciuti, dalla grafica simpatica che girano solo sul Nintendo), quanto intendete spendere per i giochi (e sul prezzo di quelli Sega in Italia non possiamo dirvi un tubo, dato che ne sappiamo meno di voi) e quanti giochi intendete collezionare per il vostro divertimento. In globale, la console Sega possiede un maggiore supporto software e i giochi dovrebbero essere più economici (o perlomeno così è in Gran Bretagna) ma non possiede alcun prodotto capace di sostenere il confronto con successi come Super Mario Bros o Legend Of Zelda (per non parlare dell'entusiasmante Castlevania).
Confusi? Indecisi? Non sapete quale comprare? Volete che ve lo diciamo noi? Beh, insomma, dunque, noi pensiamo che dovreste sceglierе... ehm... dunque... quello che pensiate sia il migliore. Noi non vogliamo lavare il cervello a nessuno, lo sapete.

PREZZO: In Gran Bretagna 79.95 sterline per console, due controller e un gioco; la confezione che comprende anche la pistola ottica costa 99?95 sterline; se ci mettete anche gli occhiali 3D si arriva a 129.95 sterline. Ma in Italia?
CARATTERISTICHE SPECIALI: pistola ottica, occhiali 3D, joystick standard reperibile sul mercato.
DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE: dovrebbero esserci in giro molti titoli, compresi numerosi successi Sega vecchi e nuovi convertiti dai coin-op. Date le recenti vendite dovrebbe aumentare il numero dei titoli nel corso dei prossimi due anni.

L'ULTIMA ARRIVATA (O QUASI)...

PC ENGINE (8-BIT)

Ok, gente. Avete mai provato il bruciante desiderio di possedere una console da sala giochi? Vi siete mai sentiti stanchi di buttare monete in quei pozzi senza fondo che sono gli slot dei coin-op?
Bene, ecco qualcosa che dovrebbe rinfrescarvi le idee e tranquillizzarvi alquanto. Per circa lo stesso prezzo di un C64 (più il biglietto di andata e ritorno per Londra o Tokio; NdT) potrete mettere le mani sulla definitiva esperienza arcade che vi costerà soltanto 30 sterline a gioco (e partite infinite, o almeno fino al taglio della fornitura di energia elettrica per mancato pagamento della bolletta da parte dei vostri genitori incazzati).
Wow, la macchina che per circa un anno e mezzo è stata venduta come brioche in Giappone ora è disponibile anche in Gran Bretagna acquistabile per corrispondenza (nei negozi sarebbe un suicidio, per il momento).
E' così piccola che potete metterla DENTRO una scatola di scarpe (ci risiamo!), è di un bianco innocente igienico e carica i giochi da tessere elettroniche più piccola di una carta da gioco.
Il tipo di giochi disponibili sul mercato va da quelli incredibilmente belli — e quando diciamo belli intendiamo fantastici, ovvero praticamente indistinguibili dall'originale da sala — tratti da coin-op (R-Type, Dragon Spirit, Vigilante), o quelli che si rifanno alle avventure con testo e sono alquanto complessi, fino a giochi originali programmati esclusivamente per la PC Engine. Naturalmente tutti sono stati creati tenendo presente il mercato giapponese.
Ed essendo questa macchina praticamente distribuita alla grande solo in Giappone, la maggior parte dei giochi ha ancora le scritte in giapponese. Non lasciatevi prendere dallo sconforto, comunque, perché in estate la NEC dovrebbe immettere sul mercato statunitense una PC Engine completamente ridisegnata, per cui si avrà un maggior numero di giochi con scritte in Inglese.
Se siete degli appassionati delle sale giochi, allora questa console (è solo un 8-bit, ma con 512 colori e una risoluzione di 256x216 pixel chi se ne frega!) è la console per cui rompere un salvadanaio o due (dipende da quanto sono grandi i vostri).

Ma fatevi bene i conti e, soprattutto, siate sicuri di potervi approviggionare di software... o saranno guai seri!

PREZZO: venduta per corrispondenza ad un prezzo di 199.95 sterline compresa di alimentatore (standard britannico), joypad e connettore EuroSCART. Con 224.95 sterline viene fornito lo stesso materiale ma con un modulatore TV al posto del cavo SCART.
CARATTERISTICHE SPECIALI: è disponibile un lettore di CD-ROM completo di interfaccia, e un joypad molto più vicino ad un joystick e completo di autofire. Dei veri joystick dovrebbero essere presto disponibili.
DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE: dei circa 62 titoli disponibili in Giappone, una ventina sono acquistabili in Gran Bretagna. Ci sono ottime possibilità che la diffusione della PC Engine in America porti ad un incremento del software disponibile.

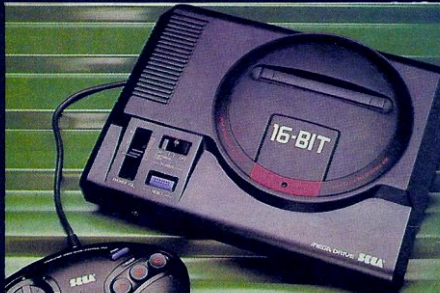
IL FUTURO PROSSIMO

Beh... non possiamo predire il futuro ma sappiamo che cosa aspettarci dai prossimi due anni o giù di lì. Che cosa ci aspetta, allora?

LA KONIX MULTI-SYSTEM

Se pensate che il catalogo Konix sia solamente pieno di joystick, mouse e roditori vari state sbagliando, ragazzi. Il Multi-System della Konix (il sistema di controllo diventa un volante, una cloche d'aereo oppure un manubrio motociclistico con un semplice movimento) è uscito da un paio di mesi in Inghilterra e dovrebbe arrivare in Italia a Natale con un'importazione più che regolare. Il software è fornito su dischetti da tre pollici e mezzo e ci sono un sacco di periferiche come una pistola a raggi luminosi e persino una sedile idraulico capace di simulare perfettamente quelli delle sale giochi.
Anche se un sacco di software house stanno progettando di produrre software Konix, non è attualmente uscito nemmeno un gioco — ma con 4096 colori ed una risoluzione di 512x200 qualsiasi videogame non dovrebbe essere niente male, non trovate?

PREZZO: 499.000 lire con un joystick, due giochi, un drive da 1Mb e una garanzia di 12 mesi.
CARATTERISTICHE PECULIARI: modulo di comando trasformabile, pedali, occhiali 3D, pistola con rinculo, comando da elicottero e sedia basculante in futuro il cui prezzo in Inghilterra si aggirerà sulle 170 sterline... fate un po' i conti.
DISPONIBILITA' DI SOFTWARE: a differenza della Sega e della Nintendo la Konix non monopolizzerà la produzione dei giochi per la propria console. Ditte come la Thalamus, US Gold, Mirrorsoft, Palace e Logotron stanno preparandosi a partire. Con un po' di fortuna ci ritroveremo con un mare di giochi — eventualmente.

NINTENDO E SEGA (16-BIT)

Entrambi i prodotti sono già in vendita in Giappone ma la sola cosa che abbiamo visto del Nintendo è una fotografia — e sembra una gran bella storia. Il Sega a 16 bit verrà venduto in Inghilterra a partire da questo autunno/inverno, ma non si sa nulla di una eventuale importazione italiana (negli USA non è ancora apparso, comunque, e in tutto il mondo la versione 8-bit sta ancora vivendo la sua vita). Del Sega a 16-bit abbiamo visto qualche gioco, ma la grafica e lo scrolling non ci hanno colpito come avremmo sperato. Ma è ancora troppo presto, non dimentichiamolo. Il discorso dell'importazione in Italia della console Nintendo è ancora prematuro, visto che anche in questo caso resta valido il discorso che la versione otto bit è ancora validissima e ben distribuita insieme al suo software.

■ LA TERRA DEL PREZZO CALANTE

Se aveste la possibilità di fare un viaggetto in Giappone, non dimenticate di portarvi a casa una console: i prezzi, nel Sol Levante, sono davvero ridicoli. Praticamente un Nintendo viene venduto ad un prezzo oscillante fra le 82000 e le 140.000 lire. Una PC Engine costa meno di 200.000 lire e il nuovo Sega Mega Drive a 16-bit può essere acquistato a meno di 250.000 lire. Guardando questi prezzi possiamo capire benissimo perché ci sono decine di milioni di Nintendo sparsi per il mondo...

SARA' IL CASO DI COMPRARMI UNA CONSOLE, ALLORA?

■ Concettualmente, una console è una macchina da giochi. Infilate la vostra cartuccia o la scheda ROM e il gioco è immediatamente giocabile. Neanche i computer a 16 bit possono competere con queste velocità di caricamento, così se tutto quello che fate con il computer è giocare con gli arcade game e siete sicuri che non vi verrà mai voglia di programmare, è decisamente preferibile comprarsi una console.

■ Non c'è la quantità di software disponibile per il 64, lo Spectrum, l'MSX o l'Amiga, e non lo trovate con la stessa facilità.

■ Il software per le console è sempre piuttosto costoso, visto il supporto su cui viene venduto e i vantaggi relativi in termini di velocità e flessibilità. Il prezzo medio è di 25 sterline, ed una novità può arrivare sulle 40. In Italia si parla di cifre che vanno dalle quarantamila alle ottantamila lire circa.

■ Se vi piacciono gli adventure o quelle simulazioni complicate che richiedono almeno 25 tasti per essere giocate, non vi divertirete molto con una console. Non possono offrire altro che giochi di pura azione, a parte qualche arcade adventure come Y'S per il Sega o Legend Of Zelda per il Nintendo.

■ Se vi interessano le migliori conversioni di coin-op, e non avete problemi ad acquistare dall'Inghilterra, dovreste cercare di procurarvi una PC Engine. Con 60 sterline vi portate praticamente a casa una versione perfetta di R-Type da sala giochi, e con 30 Vigilante e Dragon Spirit. Peccato che in Italia non venga importata...

■ IL RESTO DELLA BANDA

Ci sono delle voci che parlano di una probabile console basata sull'ST e persino sull'Amiga, soprattutto negli USA, ma sino ad oggi si tratta principalmente di dicerie. Concettualmente, si dovrebbe trattare di macchine capaci di far girare il software commerciale disponibile per il computer originali a meno di metà del prezzo della macchina completa. Sono rivolte ai giocatori più giovani che non hanno interessi di programmazione, musica, giochi di ruolo o avventure. Ci crederemo quando le vedremo. Certo che però l'idea è allettante...

■ FUTURO? QUALE FUTURO?

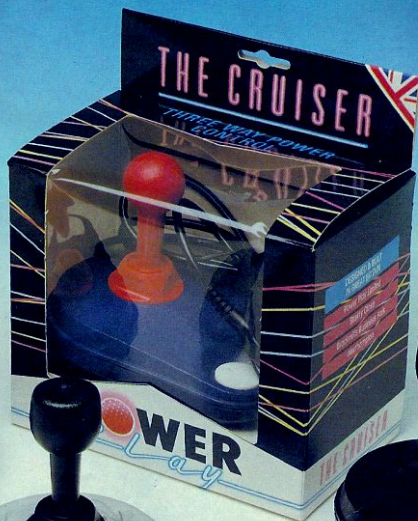
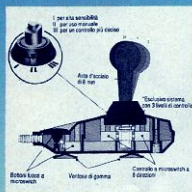
A questo punto avete guardato le foto, avete letto l'articolo. E adesso? Quale macchina regnerà sovrana nella vostra casa del futuro? Siamo davvero nel periodo migliore per acquistare una console? Con tutte le novità che ci vengono proposte e le macchine già affermate sul mercato, la scelta diventa sempre più difficile: la cosa migliore consiste nel provare una qualsiasi delle console disponibili e decidere se la qualità dei giochi incontra i vostri gusti.
Comunque, continuando di questo passo una cosa è sicura: il mercato delle console non sarà mai più lo stesso di una volta! A proposito, volte saperne qualcosa di più? Vogliamo confidarvi un segreto: sul numero di Giugno di The Games Machine riprende l'argomento console con un dibattito così interessante che... beh, provate a dargli un'occhiata.

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC®
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

THE CRUISER

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA
"3 LEVEL POWER CONTROL"*

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PARMA - **ZETA INFORMATICA** Via E. Lepido 6
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - **EMPORIO BRIGLIADORI** Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **CHOPIN** Via Chopin 27
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **DISCOTECA FRATTINA** Via Frattina 50
ROMA - **ELETTRONICA KAPPA** Via Delle Provincie 19
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **RITI FRANCO** Via Delle Palme 52
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - **VERUBBI MARIA PIA** - Via Casal de Pasti 113
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CEIN** Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BERGAMO - **VIDEO IMMAGINE** Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - **MASTER PIX** Via S. Michele
CERNUSCO SUL N. (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - **INFOCAM** V. Provinciale 3
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** V. Castellini 27
MILANO - **B.C.S.** Via Montegani 11
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - **MARCHISIO** Via Pollenzo 6
TORINO - **MICRONTEL** C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **ARTEL** Via Fanelli 206/26
BARI - **COMPUTER SERVICE** Via Davanzati 31
BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRON.** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12
SASSARI - **BAJARDO CARTOLERIA** Viale Italia n. 16

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
CATANIA - **C.D.M.P.** Via Amantea 4
CATANIA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Largo Dei Vespri 21
MESSINA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Gibellina 32
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via G.B. Lulli 18
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE -**ELETTRONICA CENTOSTELLE** V. Centostelle 5 A/B
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISA - **TONY HIFI** Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - **CHIMAR** Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

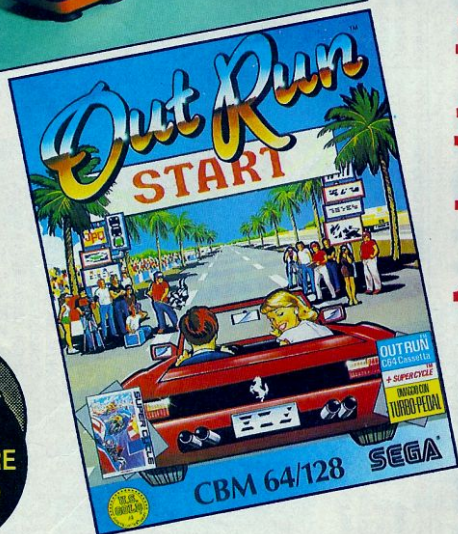
VENETO
ALTE CECCATO (VI) - **GUERRA COMPUTERS** Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- **GUERRA COMPUTERS FELTRE** V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MESTRE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Vizzotto 29
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
TREVISO - **GUERRA EGIDO** Via Cairoli 95/A
TREVISO - **HOBBY VIDEO** Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

-L. 59.000 -

TURBO PEDAL

Con Out Run + Supercycle

- CBM64 cassetta -

IN OMAGGIO

Il primo simulatore dell'acceleratore e del freno per tutti i giochi di guida simulata.

TOP SECRET

Il Top Secret di questo numero trabocca (come al solito) di interventi patriottici: ci sono persino due mega-listati che tutti i 64isti farebbero bene a ricopiarsi subito... che dire? Continuate così, ragazzi, e attenti alle 'repliche'.

AJ

HUNTER'S MOON
(Thalamus/C64)

Semplice! Inserite il programma con cura, salvatelo per futuri (improbabili) usi, date un massiccio RUN e... avrete finalmente la tanto agognata invincibilità. Cosa pretendere di più?

```
1000 REM ** HUNTER'S MOON CHEAT **
1010 PRINT CHR$(147): POKE 1024,26: POKE
1025,26: POKE 1026,1
1020 POKE 1027,16: POKE 1028,33: POKE
1029,32: POKE 1030,39
1030 POKE 1031,56: POKE 1032,57
1040 PRINT: FOR A=543 TO 623: READ B:
C=C+B: POKE A,B: NEXT
1050 SYS 543
1060 DATA 32,44,247,56,169,21,141,177
1070 DATA 3,169,55,141,178,3,169,106,141
1080 DATA 179,3,32,108,245,169,67,141
1090 DATA 39,192,169,2,141,44,192,32
1100 DATA  191,3,96,72,169,234,141,160
1110 DATA 1,169,76,141,161,1,169,92
1120 DATA 141,162,1,169,2,141,163,1
1130 DATA 104,76,226,193,162,5,189,106
1140 DATA 2,157,168,8,202,16,247,76
1150 DATA 27,8,169,96,141,169,31,234
```

EMPIRE STRIKES BACK
(Domark/C64)

Premendo SPACE, B, N, M, J, K e L avrete deflettori infiniti. Telegrafico, no?

A VIEW TO A KILL
(Domark/C64)

Chi volesse vedere il finale di questa vecchia licenza cinematografica e rimanere di stucco (è un barbatrucco!), dovrà semplicemente inserire nella parte finale (la quarta) questo codice segreto: **ILVCT**.
La scena che apparirà non è ripetibile e vi costringerà tanto ad un nuovo caricamento; questa volta però non lasciatevi fregare e premete il **RESTORE** un attimo prima della fine: apparirà il cursore, potrete reinserire il codice e rivedere la scena... finché non capirete di che si tratta!
Basaglia Massimo - VERONA

Spitting Image
(Domark/C64)

Caricate il gioco come al solito, resettate e inserite:

POKE 3314,173 — per vite infinite al player one
POKE 3348,173 — per vite infinite al player two
SYS 2816 — se siete fermamente decisi a voler ripartire

Samurai Warrior
(Firebird/C64)

Pare che i cheat-mode apparsi sugli scorsi numeri di Zzap! non abbiano funzionato alla perfezione: ecco finalmente (!) quello che risolverà i vostri problemi.
Digitando HHDSFHHH nel tabellone dei punteggi (non dite che non sapete qual'è, per favore!): il bordo dovrebbe lampeggiare e dovrebbe anche apparire un numero 8.
A questo punto, con il cheat-mode attivo, la vostra energia non scenderà mai sotto le quattro linee.
Per disattivarlo sarà sufficiente riscrivete HHDSFHHH nel tabellone dei punteggi e state anche attenti perchè il cheat non influenza minimamente il karma.

MASTERBLASTER
(Zeppelin/C64)

Resettando sullo schermo di caricamento e inserendo SYS 20480, potrete ascoltare la musica; resettando durante il gioco e inserendo SYS 5200, potrete vedere invece una "buona sequenza finale".

SPINDIZZY
(C64)

Inserite il seguente programma, salvatelo per sicurezza su supporto magnetico e date il RUN.
Provvederà da solo a bloccare il timer e a caricare il gioco su cassetta (dovete avere l'originale, compreso pirati?).

```
100 PRINT CHR$ (147)"SPINDIZZY - CHEAT
BY ZZAP!": X=679110 READ C: POKE X,C:
X=X+1
120 IF C<>255 THEN 110
130 SYS 679: LOAD
140 DATA 120,169,052,133,001,162
150 DATA 006,189,007,008,157,000
160 DATA 233,202,016,247,169,055
170 DATA 133,001,088,096,255
```

Piemontese Matteo - MANFREDONIA (FG)

TERRAFIGHTER
(Zeppelin/C64)

POKE 36952,n — 0<n<8 — numero di torri necessarie per finire il — primo livello
POKE 36867,234
POKE 36868,234 — per energia infinita
SYS 4096 — per ripartire
The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

ROCKFORD
(M.A.D./C64)

Sebbene non fosse un buon gioco, era economico e qualcuno lo avrà certamente acquistato. Ad ogni buon conto, se avete voglia di completarlo seguite le seguenti istruzioni.
Caricate "as usual" il gioco e inserite le seguenti:
POKE 58199,165
POKE 61881,165 — per le semplici vite infinite
POKE 61875,76:POKE 61876,187:POKE 61877,241 — per eliminare la collisione sprite-sprite
POKE 63890,165 — per essere libero...
POKE 64017,169:POKE 64018,0 — per dover raccogliere un solo diamante
SYS 51992 — ricomincia

NAVY MOVES

AMIGA

MISSIONE SPECIALE - L'OCEANO TI ASPETTA...

Per tutti i formati

LEADER DISTRIBUZIONE

PC

BATHYSCAPHE

ATARI ST

L.E.D. STORM
(GO!)

Suvvia, non disperatevi, questo gioco non è poi così male, anzi è molto meglio di quanto non sembri a prima vista: a volte la prima impressione INGANNA (capito, FR?!?).
Consolatevi per ora con queste strategie per portare a termine con successo tutti i livelli.
- Capital City: innanzitutto, se volete arrivare alla fine, dovete fare incetta di icone B ed E e dovete raccogliere quante più taniche di benzina possibile. Alla fine del livello, quando compare il primo camion, spostatevi sulla sinistra, trasformatevi in motocicletta per andare più veloce (fire + joy in giù) e andate rasenti il muro. In questo modo eviterete il camion e raccoglierete un po' di fuel.
- Netwood Forest: andate sempre dritto, quando entrate nel primo canyon sterzate a sinistra, nel secondo a destra e poi dritto (se volete essere sicuri di centrare il canyon finale basterà che sterziate prima dell'ultima roccia).
- Coral Sea: non c'è molto da dire su questo livello se non che per superare i mostri di corallo bisogna mettersi al centro della strada ed evitarli "zigzagando" quando necessario (andare a zig-zag fa anche aumentare la vostra energia di un pochettino).
- Big Cave Tunnel: appena iniziato il livello trasformatevi in motocicletta, quando vedete una situazione pericolosa, saltate, è la soluzione migliore. Alla fine di questo difficilissimo livello mettetevi molto vicini alla parete di sinistra e via, a tutto gas, superando il camion. Prima della fine vi sono anche numerose macchie verdi, mettetevi al centro della strada e saltatele.
- Ruins Desert: andate sempre dritto, non preoccupatevi della strada di mattoncini e quando arrivate alle statue dell'isola di Pasqua saltate per evitarle; facendo così, quando sarete quasi alla fine del percorso, dovreste vedere delle bandierine, mettetevi sui mattoncini e una volta entrati nel primo costato di ossa, andate tutto a sinistra e poi dritto.
- Million Valley: tutto il livello si basa sui salti. Se la rampa è a destra, saltate e sterzate a destra, se invece è a sinistra, saltate e sterzate a sinistra. Quando arrivate al camion che lascia i pacchi, mettetevi a sinistra e saltate una volta per evitarli e una seconda per arrivare a fine livello.
- Thunder Road: seguite la strada, quando ne uscite andate avanti finché non vedete comparire due strisce bianche, a questo punto saltate e sterzate a sinistra. Ripetete questo procedimento fino alla fine.
- Marine Snowy Pipe: per questo livello, basta che restiate sempre al centro della strada e saltiate quando vi sembra opportuno.
- Sky City: eccoci arrivati finalmente all'ultima frontiera, ovviamente sarete distrutti, ma dovrete trovare la forza di finire questo livello. Saltate e sterzate a destra o a sinistra a seconda di come è posizionata la rampa (come in Million Valley). Fate in questa maniera solo se prima della rampa vi sono degli omini sbraccianti neri e gialli. Saltate quando vi sono le macchie d'olio, i granchi, le casse e... TA-DAH! L.E.D. Storm è completato!
Contenti? Penso proprio di sì, perché "...è stata dura, ma ce l'abbiamo fatta!".

Ratto Emanuele - GENOVA

SLIMEY'S MINE
(Silverbird/C64)

"Bertie!", "Gaayyyme Over!", "You are here!".
Lo avete riconosciuto? Ma sì, è l'unico gioco che strilla e schiamazza, partorito dalla diabolica mente di Simon Pick.
Caricatelo, resettate nello schermo dei titoli ed inserite:

POKE 2282,173 — per eliminare lo sparo dopo aver ripulito uno schermo
POKE 30305,n — 0<n<255 ossia la velocità del gioco
POKE 2249,173 — per un gioco veeeramente veloce
POKE 2255,173:POKE 2327,169:
POKE 2328,0:POKE 2329,141:
POKE 2330,207:POKE 2331,74 — per avere energia infinita
POKE 23474,32 — per rivelare parti nascoste del messaggio scorrevole
POKE 29958,169:POKE 29959,x:
POKE 29960,234:POKE 29965,23 — dove x è 1 per Slimey giganti, 254 per Alieni giganti o 255 per entrambi
SYS 23052 — per iniziare

WEST BANK
(Gremlin/C64)

POKE 7056,96 — per non morire se sparate alla bomba sotto il cappello dell'ometto piccolo
POKE 10048,234
POKE 10049,234
POKE 10050,234 — per non morire se sparate ad un innocente
POKE 10103,234
POKE 10104,234
POKE 10105,234 — per non morire se vi spara un bandito
SYS 4100 — per ripartire alla grande

Cuomo Francesco - NAPOLI

BOMB JACK
(Elite/C64)

POKE 5112,0: SYS 3101 — per vite infinite
Cuomo Francesco - NAPOLI

S.E.U.C.K.
(Outlaw/C64)

Questo trucco funziona con i giochi creati con questa .... (riempire con elogi a piacere) utility.
Caricate un gioco Made-in-Seuck, resettate ed inserite **SYS 16579** per entrare direttamente nel modo CHEAT TEST.
Se poi, per qualche inspiegabile motivo, vorrete tornare alla normalità, resettate nuovamente ed inserite una bella **SYS 16586**.
Savona Antonio - SORA (FR)

SPRITE ARRAMATOR (C64)

No, non preoccupatevi, non è un altro gioco di cui non avete mai sentito parlare, è "solamente" un programma in BASIC e LM realizzato da un nostro volenteroso lettore.
Questo programma permette di analizzare tutti gli sprite presenti nei vostri giochi preferiti, apprezzarne l'animazione e tutte le sfumature.
Prima di tutto un po' di doverosa teoria: la memoria del vostro C64 è composta da 4 banchi di memoria da 16K ognuno, da 0 a 3. Ogni sprite occupa 63 byte, quindi in teoria il vostro C64 potrebbe ospitarne ben 1024 diversi ma così facendo non rimarrebbe più memoria nè per il programma nè per i dati dei fondali, quindi solitamente gli sprite si limitano ad un massimo di 256 (un intero banco di memoria).
Questo programma (breve ma estremamente potente), permette di girovagare attraverso i banchi di memoria e visualizzare tutti i "gruppetti" da 63 byte che potrebbero costituire un ipotetico sprite.
Gli sprite potrebbero ovviamente trovarsi in uno qualsiasi dei banchi di memoria, quindi sta a voi scovarli!
Per fare ciò, dopo aver scelto un banco di memoria da cui partire, potrete muovervi per la memoria premendo i tasti "+" e "-": una linea sul bordo dello schermo si muoverà in su o in giù indicando la vostra posizione.
Sullo schermo sono visualizzati i gruppi di 63 byte sotto forma di sprite in tutti i modi di visualizzazione: normale, espanso orizzontalmente, verticalmente e in entrambe le direzioni, monocromatico e multicolor.
Se, ad esempio, dopo aver analizzato tutto un banco di memoria (la linea dopo essere scomparsa in basso è riapparsa in alto), non avete ancora trovato gli sprite, non rassegnatevi: si troveranno sicuramente da qualche altra parte!
Premete RUN/STOP e RESTORE, date nuovamente il RUN e scegliete il banco di memoria successivo.
Ripetete questa operazione finché non li avrete trovati: è un'operazione che solitamente non dura più di qualche secondo.
Una volta scovati gli sprite, premendo 1, 2 e 3 potrete cambiare i colori per riportarli nelle condizioni originali.
La procedura generale da seguire è estremamente semplice:

- digitate e salvate su supporto magnetico il programma seguente
- caricate un gioco qualsiasi (purchè non sia Karnov!)
- resettate nel bel mezzo dell'azione
- caricate ed eseguite il programma SPRITE ARRAMATOR
- procedete alla "caccia agli sprite"
- ottimizzate i colori con i tasti appositi

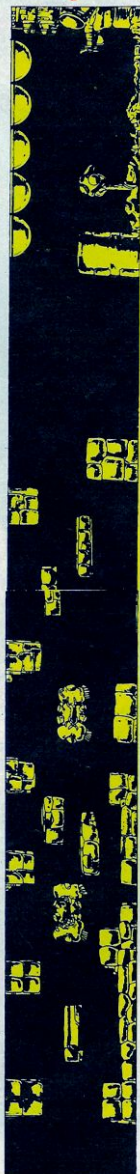
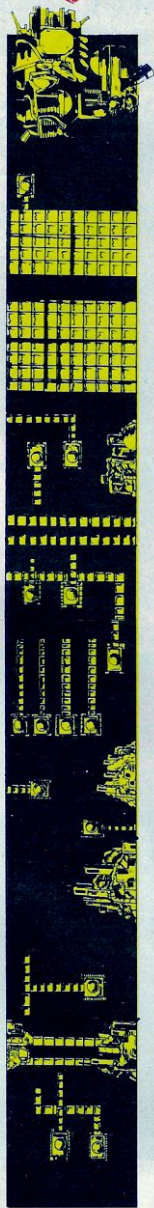
Ed ecco finalmente il programma:

```
100 REM ***********************
110 REM *   sprite arramatOR  *
120 REM *         by          *
130 REM *   Antonio Savona    *
140 REM ***********************
150 :
160 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT
chr$(147) chr$(154)
170 PRINT"sprite arramatOR v1.0 by
Antonio Savona":PRINT:PRINT
180 INPUT"banco di memORia (0-3)";ba
190 IF ba<0 OR ba>3 THEN PRINT chr$(145)
chr$(145):GOTO 180
200 POKE 650,128:PRINT chr$(144)
chr$(147)
210 FOR a=832 to 942:READ x:POKE a,x
220 z1=z1+1:z2=z2+x:NEXT
230 IF z1<>111 OR z2<>13892 THEN
PRINT"errORe nei DATA!":END
240 SYS 832:POKE 56578,PEEK(56578) OR
3:POKE 56576,(PEEK(56576) and 252) OR ba
250 v=53248:FOR a=39 to 46:POKE
v+a,1:NEXT:POKE v+37,11:POKE v+38,15
260 POKE v+28,85:POKE v+16,85:POKE
v+37,11:POKE v+38,15
270 b=62:FOR a=1 to 13 STEP 4:POKE
v+a,b:POKE v+a+2,b:b=b+45:NEXT
280 FOR a=0 to 14 STEP 2:POKE
v+a,32:NEXT:POKE v+21,255
290 POKE v+29,204:POKE v+23,240:z=0
300 get a$
310 IF a$="+" THEN z=z+1:GOTO 370
320 IF a$="-" THEN z=z-1:GOTO 370
330 IF a$="1" THEN FOR c=0 to 7:POKE
v+39+c,PEEK(v+39+c)-1:NEXT
340 IF a$="2" THEN POKE v+37,PEEK(v+37)-1
350 IF a$="3" THEN POKE v+38,PEEK(v+38)-1
360 GOTO 300
370 IF z=256 THEN z=0
380 IF z=-1 THEN z=255
390 POKE 912,z:POKE 944,z:SYS 920:GOTO
300
400 :
410 DATA 120,169,003,141,021,003,141
420 DATA 169,002,169,108,141,020,003
430 DATA 169,126,141,168,002,169,027
440 DATA 141,017,208,141,018,208,169
450 DATA 129,141,026,208,088,096,141
460 DATA 013,220,169,000,141,014,220
470 DATA 088,096,173,025,208,141,025
480 DATA 208,048,007,173,013,220,088
490 DATA 076,049,234,108,168,002,234
500 DATA 234,169,001,141,032,208,162
510 DATA 012,202,208,253,169,011,141
520 DATA 032,208,162,000,142,018,208
530 DATA 076,188,254,234,173,176,003
540 DATA 162,008,202,157,248,007,157
550 DATA 248,071,157,248,135,157,248
560 DATA 199,224,000,208,239,096
570 END
```

Inoltre, per i più "incapaciotti" ecco una tabella che riporta il nome di alcuni giochi e il banco di memoria in cui si trovano gli sprite.

GIOCO	BANCO
Cybernoid 2	0
Slayer	0
Armalyt	2
Delta	2
Sanxion	2
Rambo III	2
R-Type	0
The Deep	2
Thunder Blade	0
Giochi SEUCK	0

Questo è tutto (per ora), aspettiamo con ansia che l'autore di questo bel programma ci invii una versione migliorata che permetta ANCHE di utilizzare gli sprite dei giochi nei propri listati (non è pirateria, capito!?!).
Un ringraziamento particolare va inoltre ad Antonio non solo per il programma di cui sopra, ma per l'eccezionale idea di inserire nella busta un dischetto contenente il programma stesso onde evitare errori di digitazione da parte nostra: G-R-A-Z-I-E !!! (Ah, se fossero tutti come te!)

Savona Antonio - SORA (FR)

TOTAL ECLYPSE

(Incentive/C64)

Questo programmino permette di far azzerare il tempo trascorso e riempire la borraccia d'acqua ogni volta che si salva una posizione su disco.

```
100 REM ******************************
100 REM ** TEMPO+ACQUA INF. PER TOTAL .ECLIPSE **
110 REM ** SOLO PER C64 E SOLO SU DISCO    **
120 REM **    BY MARCO CAPOZZA FOR ZZAP! - **
130 REM ******************************
140 IF A=0 THEN A=1: LOAD"MUSIC*",8,1
150 FOR X=36784 TO 36826: READ A: CS=CS+A:
POKE X,A: NEXT
160 IF CS<>4385 THEN PRINT"ERRORE NEI DATA!":
END
170 POKE 36661,176: POKE 36662,143: SYS 36352
180:
190 DATA 169,189,141,037,005,169,143,141,038
200 DATA 005,076,076,064,166,124,164,125,169
210 DATA 043,032,216,255,169,003,141,058,028
220 DATA 169,054,141,059,028,169,014,141,060
230 DATA  028,169,035,141,107,028,096
```

Capozza Marco - ROMA

AIRBORNE RANGER

(Microprose)

Ecco di seguito dei consigli sintetici per gli amanti delle avventure militari:

- è preferibile selezionare, all'inizio del gioco, una campagna militare: vi frutterà più promozioni e medaglie;
- il livello più emozionante e divertente è il nono nel K.O. sistema radar poiché è uno spasso vedere soldati armati di lanciamissili uccidersi a vicenda e cadere nel fiume ghiacciato;
- correte il più velocemente possibile, così avrete più tempo per distruggere la pipeline e i minitanks;
- nel raid al POW camp, abbiate cura di aggirare la torre, impiegherete più tempo ma non avrete problemi con i bunker;
- i bunker pentagonali si distruggono con le bombe a mano mentre le altre con una bomba a tempo oppure con un missile.

Pietro Dario

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

POKE 32890,234
POKE 32891,234
POKE 32892,234 — per vite infinite
SYS 32768 — per ripartire

Rubino Vincenzo

MORE MULTIFACE POKES

(SPECTRUM)

Anche questo mese, per tutti gli spectrumisti che possiedono la famosa cartridge, un bel po' di "POKE":

COBRA (Ocean)
POKE 38006,0 — per invincibilità

KUNG-FU MASTER (U.S. Gold)
POKE 27982,0 — per endless lives

CAULDRON (Palace)
POKE 30066,0 — per vite infinite

SABRE WULF (Firebird)
POKE 43575,255 — per vire infinite

BRUCE LEE (Datasoft)
POKE 51795,0 — per vite infinite

1942 (Elite)
POKE 52471,0
POKE 52472,0
POKE 52473,0 — per vite infinite
Orrù Alessio - CAGLIARI

COMMANDO (Elite/C64)
POKE 14631,0: SYS 2128 — per le solite vite infinite
Cuomo Francesco - NAPOLI

CAVELON (Ocean/C64)
POKE 25728,96: SYS 11480 — per... (scopritelo da voi!)
Cuomo Francesco - Napoli

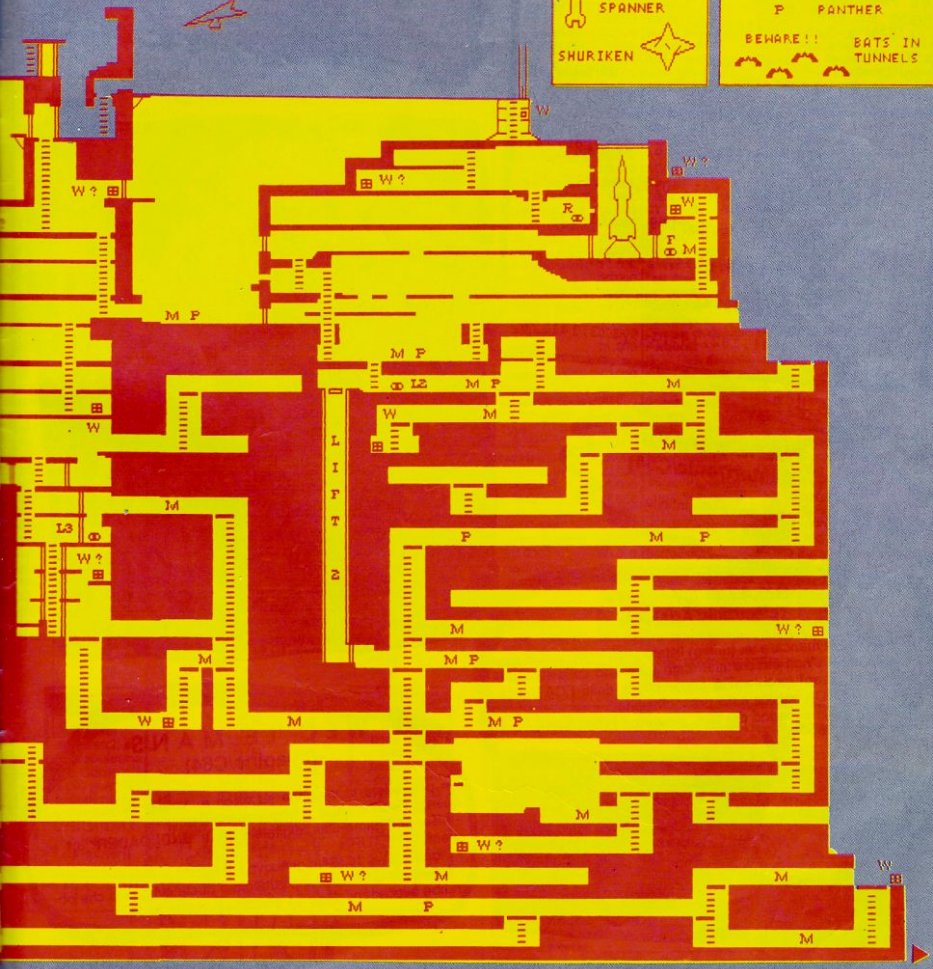
TIGER ROAD

(GO!/C64)

Se non riuscite a farvi rispettare e continuate a subire i colpi dei vostri numerosi nemici, inserite il seguente programma, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
100 PRINT CHR$(147)"TIGER ROAD - CHEAT BY
ZZAP!"
110 FOR I=384 TO 407: READ A$
120 L=(ASC(LEFT$(A$,1)))-55: IF L<5 THEN
L=L+7
130  R=(ASC(RIGHT$(A$,1)))-55: IF R<5 THEN
R=R+7
140 V=(L*16)+R: C=C+V: POKE I,V: NEXT
150 IF C<> 2539 THEN PRINT"ERRORE NEI DA-
TA, RICONTROLLALI!":END
160 PRINT"SALVA IL LISTATO PER USI FUTURI
E"
170 PRINT"SCRIVI SYS 384 PER PARTIRE"
180 DATA 20,56,F5,A9,A8,8D,D0,08,A9,39
190 DATA 8D,D1,08,4C,42,08,A9,A5,8D,75
200 DATA 16,4C,00,3A,00,00,00,00,00,00
```

SABOTEUR

KEY
CRATES
W WEAPON
? TAPE
CONTROLS
L1 LIFT #1
L2 LIFT #2
L3 LIFT #3
F FENCE
R ROCKET
WEAPONS
SWORD
SPANNER
SHURIKEN
DANGERS
M GUARD
P PANTHER
BEWARE!!
BATS IN TUNNELS
START
LIFT 2

RAMBO III
(Ocean/C64)

Questo listato rende immuni dalle porte-trappola e dalle mine, fornisce energia infinita nei primi due livelli e rende invincibili nel terzo. Semplicemente digitatelo, date il RUN, caricate il gioco e... buon divertimento!

```
100 PRINT CHR$(147)"RAMBO III - ULTIMATE
CHEAT BY ZZAP!"
110 FOR X=325 TO 414: READ Y: C=C+Y: POKE
X,Y: NEXT
120 IF C=9312 THEN POKE 157,128: SYS 325
130 PRINT"ERRORE NEI DATA, RICONTROLLALI
MEGLIO!":END
140 DATA 32,86,245,169,32,141,84,3,169,
91,141,85,3
150  DATA 169,1,141,86,3,96,72,77,80,72,
169,107,141
160 DATA 89,1,169,1,141,90,1,104,173,32,
208,96,169
170 DATA 128,141,135,15,169,1,141,136,15,
32,143,1,169
180 DATA 76,141,156,1,76,0,4,173,183,149,
201,81,240
190 DATA 8,169,173,141,91,31,76,75,16,
169,96,141,234
200 DATA 149,141,182,149,169,173,141,76,
49,96,75,16
```

PULSE WARRIOR
(Mastertronic/C64)

POKE 9316,240 — per avere vite infinite
SYS 2051 — per ritornare al gioco
... e scusate se è poco!

SKATE OR DIE
(Electronic Arts/C64)

Come poteva mancare un (micro) listato anche per questo gioco che oltre a non essere mai stato recensito sulla versione italiana di Zzap! (problemi di importazione della ECA?!?) ha una STUPENDA musica nella presentazione?
Resettate nello schermo dei titoli, inserire il listato seguente e date il RUN.

```
100 REM SKATE OR DIE! - MUSIC HACK BY AJ
110 FOR A=49152 TO 49171: READ B: POKE
A,B: NEXT
120 SYS 49152: END
130 DATA 169,147,032,210,255,169,000,141,
017,208
140 DATA 141,032,208,141,033,205,076,022,
064,96
```

MASK III - Venom Strikes Back
(Gremlin)

Queste sono le password esistenti:

MAYHEM
TRANSMOGRIFY
PETALS OF DOOM

Avrete così energia infinita e potrete usufruire sin dal primo livello dei teletrasportatori.
The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

BATTLE ISLAND
(Novagen/C64)

POKE 50228,173 — per vite infinite
POKE 64090,173 — per infinite bombe
SYS 24064 — per ripartire
Se però siete tra quelle sfortunate persone che non possiedono il tasto di reset, utilizzate il seguente listato che svolge le stesse funzioni delle POKE.

```
100 PRINT CHR$(147)"BATTLE ISLAND CHEAT -
LISTING BY ZZAP!"
110 FOR I=272 TO 343: READ A: POKE I,A:
NEXT: NEW
120 DATA 32,129,255,141,4,212,169,35,141,
236,3,169
130 DATA 1,141,237,3,76,13,8,169,64
140 DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,
169,4,141,127
150 DATA 239,169,3,141,126,239,169
160 DATA 19,141,125,239,32,9,224,96,169,
77,141,139
170 DATA  10,169,1,141,140,10,76,0,10
180 DATA 169,173,141,52,196,141,90,250,
76,0,94
```

WEC LE MANS
(Imagine/C64)

Se possedete la versione su disco e volete vedere la sequenza finale seguite le seguenti istruzioni:
- Inserite il game-disk, digitate **LOAD "ENDLOADER",8,1** e premete RETURN
- Digitate **SYS 16384** e di nuovo RETURN
- Attendete la fine del caricamento e gustatevi quello che potrebbe succedervi dopo 24 ore continuate di guida...

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cinemaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Sublogic.

UNA MONTAGNA DI GIOCHI!

Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap! preferiscono acquistare da SoftMail.

A grande richiesta, procede senza tregua la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento SoftMail #15, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina adesso e sei immediatamente un cliente privilegiato!

ACCESSORI	
Amiga light pen	telef.
Final cartdrige III	110.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tale III	25.000
Deathlord	19.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Manhunter N.Y.	19.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Police Quest	19.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima III	19.000
Ultima IV	19.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA	
Barbarian II	39.000
Battle Tech	59.000
Battlehawks 1942	29.000
Bio Challenge	39.000
Butcher hill	29.000
Chuckie egg II	49.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	29.000
Dragon's lair (1mb)	75.000
F16 Falcon	59.000
Fusion	49.000
Gunship	telef.
K.Daglish soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Last duel	25.000
Microprose soccer	telef.
Populous	55.000
Read Heat (DANKO)	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Space harrier	29.000
The deep	25.000
Tracksuit manager	49.000
Winter edition	25.000

CBM 64/128 CASS.	
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Blasteroids	18.000
Chicago 30's	15.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Denaris	15.000
Dragon ninja	15.000
Fast break	22.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
Grand monster slam	telef.
Internat. speedway	5.000
Italy 90 soccer	18.000
Last Ninja II	25.000
Last duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Real ghostbusters	18.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Shoot out	22.000
Speedball	18.000
Sport's world '88	18.000
Street sport Soccer	15.000
Stuntbike simul.	5.000
Super trux	telef.
Taito coin op hits	18.000
The deep	15.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Tracksuit manager	22.000
Vardan	15.000
Vindicators	telef.
Winter edition	15.000

CBM 64/128 DISCO	
Adv.dungeon&dragons	*tel.*
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Battlehawks 1942	telef.
Deathlord	35.000
Defender ... crown	15.000
Demon's winter	59.000
Denaris	15.000
Dragon ninja	18.000
Fast break	29.000
Ferrari F1	telef.
First over Germany	59.000
Fish	29.000
Forgotten worlds	telef.
GEOS 2.0 (64&128)	telef.
G.Lineker hotshot	15.000
Grand prix circuit	29.000
Italy 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Legend blacksilver	18.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Navy seal	29.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
One on one II	29.000
Operation wolf	18.000
Powerplay hockey	29.000
President is missing	29.000
Project firestart	telef.
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Read Heat (DANKO)	18.000
Real ghostbusters	25.000
Renegade III	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Roger Rabbit	telef.
Rune the gauntlet	18.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Scenery FSII nuovi	telef.
Sinbad	29.000
T.K.O.	29.000
TAITO coin-op	39.000
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Ultima V	49.000
Vardan	15.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.	
After burner	18.000
Aliens	5.000
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Batman	18.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv. flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Driller	25.000
Dynamic duo	15.000
Grand prix simulator	5.000
Last duel	15.000
Led storm	18.000
Mad flunky	5.000
Microsoccer	39.000
Olympic challenge	18.000
Pacmania	18.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Run the gauntlet	15.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Shadow skimmer	5.000
Super hero	5.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 5"	
Adv.dungeon&dragons	*tel.*
Abrams battle tank	59.000
Battlechess	59.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of sword	45.000
Probeach volleyball	49.000
Roger Rabbit 3&5	69.000
Sinbad	59.000
War in middle heart	59.000
688 attack sub 3&5	69.000
Versioni su 3"	*telef.*

ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
F16 combat pilot	59.000
F16 Falcon	59.000
Fusion	49.000
King Quest IV	69.000
Microprose soccer	telef.
Populous	55.000
Read Heat (DANKO)	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
STAC (UK)	49.000
Winter edition	29.000
War in middle heart	49.000
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.	
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Exploding fist+	15.000
Last duel	15.000
Operation wolf	18.000
Pacmania	18.000
PHM pegasus	22.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
Shoot out	18.000
Skate or die	18.000
The deep	18.000
The in crowd	29.000
Thunderblade	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
War in middle earth	18.000

MSX CASS.	
Barbarians	18.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight sim.II(cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
Rambo III	15.000
Wec Le Mans	18.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______________________ scad. __________

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP ______ Città ______________________ Prov. ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

CYBERNOID 2 - The Revenge
(Hewson/C64)

Molti listati questo mese (come sono contento!). Tra i tanti, eccone uno riguardante Cybernoid II.
Ok, so che è già apparso il cheat-mode molto tempo fa, ma questo listato permette non solo di avere vite infinite, ma ANCHE di partire da un livello a scelta tra i quattro disponibili: non male!

```
100 PRINT CHR$(147)"CYBERNOID II - THE CHEAT"
110 PRINT: INPUT"LIVELLO DI PARTENZA (0-3)";Z%
120 IF Z<0 OR Z>3 THEN 110
130 FOR I=272 TO 316: READ A: POKE I,A: NEXT
140 POKE 310,Z%: SYS 272
150 DATA 32,86,245,169,30,141,187,4,169,1,141,188,4,96,169,76
160 DATA 141,24,2,169,48,141,25,2,169,1,141,26,2,76,0,2
170 DATA 169,165,141,237,78,169,0,141,227,7,108,252,255
```

R-TYPE
(Electric Dreams/C64)

Non possedete il tastino del reset e non siete riusciti ad utilizzare le POKE del numero scorso? Utilizzate il seguente programma! Digitatelo, date il solito RUN per ottenere vite infinite e per disabilitare le collisioni sprite-sprite e sprite-fondale.

```
100 PRINT CHR$(147)"R-TYPE - HACK'N CHEAT BY ZZAP!"
110 FOR I=384 TO 412: READ A: POKE I,A: NEXT: SYS 384
120 DATA 32,86,245,169,144,141,110,8,169
130 DATA 1,141,111,8,76,14,8,169,173,141,157,50
140 DATA 169,96,141,156,49,76,18,8
```

Se non volete disabilitare la collisione cambiate la linea 140 con la seguente...

```
140 DATA 169,173,141,156,49,76,1,18,8
```

THE VINDICATOR
(Imagine/C64)

Mentre scorrono i titoli inserite alla cieca le seguenti password per passare direttamente ai livelli successivi:

ENOLAGAY — per il secondo livello
HOPPENHEIMER — per il terzo livello

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

BULLDOG
(Gremlin/C64)

Pare che inserendo nel tabellone dei punteggi 'C' (inclusi gli apostrofi) si ottengano astronavi infinite. Vale la pena di provare!

BATTLE VALLEY
(Rack-It/C64)

Questo breve programma fornisce proiettili, missili ed energia infiniti; tutto ciò che dovete fare è digitarlo, dare il RUN, caricare il gioco e... andrete lontano!

```
100 PRINT CHR$(147)"BATTLE VALLEY - CHEAT BY ZZAP!"
110 FOR L=53234 TO 53263: READ A: POKE L,A: NEXT
120 POKE 157,128: SYS 53234
130 DATA 32,86,245,169,0,141,28,4,169,208,141,29,4,96
140 DATA  169,0,141,67,50,141,46,58,169,165,141,189,69
150 DATA 76,132,255,1,2,3
```

DEFLEKTOR
(Gremlin/C64)

Un grande tip questo, peccato che per funzionare sia necessario possedere la Expert Cartridge (oltretutto non importata ufficialmente in Italia).
Comunque, caricate il gioco con la cartuccia inserita, usando l'Expert-Boot e aspettate finchè non appare lo schermo dei titoli. Ora, invece di premere 5 inserite il joystick in porta 1. Muovendo il joystick in alto, potete andare avanti nei livelli; per tornare indietro muovete a sinistra.

ROBOCOP
(Ocean/C64)

Molti lettori si lamentano della eccessiva difficoltà di questo gioco... ci pensiamo noi! Nella prima fase, attendete la comparsa dello schermo dei punteggi che lampeggiano, quindi inserite **SUEDEHEAD** alla cieca e piuttosto velocemente. La seconda fase verrà caricata senza dover giocare alla prima! Se poi anche la seconda fase è difficile per voi, digitate **DISAPPOINTED** allo stesso modo di prima: vi ritroverete (dopo un breve caricamento) alla terza ed ultima fase.

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI
Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

TOP TEN

I PRIMI 10

1	LAST NINJA II (1) ◄►	System 3
2	BUBBLE BOBBLE (2) ◄►	Firebird
3	MICROSOCCER (5) ▲	Microprose
4	BARBARIAN II (3) ▼	Palace Softw.
5	HAWKEYE (6) ▲	Thalamus
6	SALAMANDER (4) ▼	Imagine
7	PAC-LAND (8) ▲	Grandslam
8	GIANA SISTERS (NE)	Rainbow Arts
9	R-TYPE (10) ▲	El. Dreams
10	EMLYN HUGHES (9) ▼	Audiogenic

IL TAGLIANDO QUI SOTTO E' QUELLO CHE PORTERA' LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP! ... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO... COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO (oppure fatene una fotocopia), COMPILATELO E SPEDITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

NOME.................................
INDIRIZZO............................
....
....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:

1 :..................................
2 :..................................
3 :..................................
4 :..................................
5 :..................................
6 :..................................
7 :..................................
8 :..................................
9 :..................................
10:..................................

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):
....
....
....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.

MEGA BLESTER

L. 29.000

NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA
FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO **L. 29.000** TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

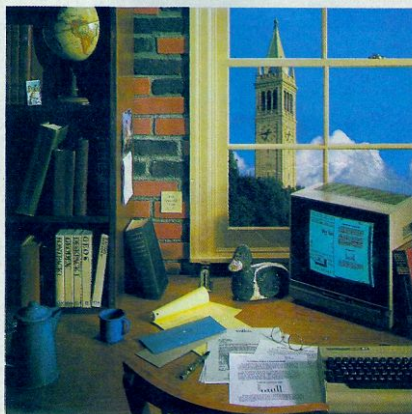
Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

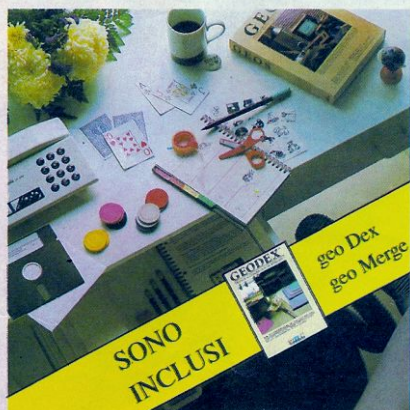
Il nuovo GEOS™ 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

G
E
O
S

GEOS 1.3 - L. 49.000
Comprende:
desk Top: organizzatore e gestore di archivi
disk Turbo: veloce caricatore di archivi
geoPaint: potente compositore grafico
geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare
Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

GEOWRITE WORK SHOP

L. 49.000 - Comprende:
GeoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.
geoMerge™: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.
geoLaser™: Supporto della stampante LaserWriter™ Apple®.
Text Grabber™: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori
Più: Nuovo deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne

DESK PACK

L. 69.000 -Comprende:
Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale illustrativo
Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS
Calendario: Una segreteria per i vostri appuntamenti
Blak Jack: Vi sentite fortunati?
geoDex™: Uno schedario elettronico
geoMerge™: Per creare documenti in formati esclusivi

BERKELEY Softworks

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

SKY TRAVEL

Il luogo: una classe di un liceo.
Il tempo: l'ora di scienze.
La situazione: noia terribile.
Forse la colpa potrà essere attribuita all'ermeticità del professore, alla trascuratezza del libro o al fatto che il cervello dei poveri alunni è già stato duramente provato dalle lezioni precedenti, ma rimane il fatto che questa benedetta astronomia continua a rimanere un enigma.
Eppure tutto sarebbe molto più facile se aveste davanti agli occhi una chiara immagine di ciò che invano si sta cercando di spiegarvi. Adesso, una bella dissolvenza. Sensazione di moto. Luci accese: arrivo. Nuovo luogo: una stanza. Nuovo tempo: un pomeriggio libero di un appassionato di astronomia.
Nuova situazione: incomprensione totale. Senz'altro il mondo è pieno di astronomi più o meno dilettanti, e molti di essi avrebbero bisogno di un potente strumento di sussidio per le loro osservazioni. Credo che un telescopio stile quello di Monte Palomar sia al di fuori della loro disponibilità di soldi e di spazio, e la passione non sempre basta a compensare la mancanza di mezzi. Ancora dissolvenza. Cambio di dimensione.
Stabilizzazione. Luogo di arrivo: un podio illuminato. Sul podio sale la Ragione e pone questa domanda: "Le situazioni testè viste pongono due problemi in apparenza distinti risolvibili allo stesso modo. Quale sarebbe?".
Senza attendere risposta, pronuncia un nome...
"Sky travel". Eccovi, in sintesi, lo spirito del programma. Prima di addentrarmi nella sua descrizione vorrei specificare che non si tratta della versione digitale di una sfera armillare, bensì di una specie di finestra aperta sullo spazio attorno alla terra in grado di fungere anche da macchina del tempo. Per i meno informati, una sfera armillare è un dispositivo meccanico molto sofisticato che si usava secoli fa per fornire una chiara rappresentazione d'insieme dei principali moti celesti. È infatti ben noto che la visualizzazione è un potente strumento didattico e gli autori del programma hanno giustamente pensato che un calcolatore in questo campo si presti particolarmente. Sky travel è una finestra aperta sullo spazio perché lavora come un telescopio ed è in grado di mostrarvi con chiarezza una porzione di cielo a vostra scelta a partire da un punto a piacere della Terra. Ma non si limità a questo: è lasciata interamente a voi anche la scelta del tempo delle osservazioni con la possibilità di spaziare per parecchi millenni nel passato o nel futuro.
Questo vuol dire che potrete ammirare il cielo stellato così come lo vedevano scienziati più o meno antichi o come lo vedranno i nostri discendenti. Il programma include un orologio a velocità variabile che permette di simulare lo scorrere del tempo in avanti o indietro e consentire così di vedere lo svolgersi di fenomeni come le eclissi o semplicemente i moti dei pianeti. Per giunta, è anche facile da usare; questo lo si deve ad un ottimo manuale, al ridotto numero di comandi e alla semplicità della sua struttura. Il manuale è molto interessante in quanto, oltre a fornire abbondanti spiegazioni sui comandi principali e a indicare i procedimenti per molte osservazioni diverse, contiene anche paragrafi relativi a conversioni di calendari, situazioni storiche, curiosità archeologiche e rudimenti di navigazione con le stelle.

Completano il tutto delle ricche appendici e c'è perfino la bibliografia. I sistemi di comando inoltre sono semplici ed efficienti: per comandare il cursore si può usare indifferentemente il joystick o la tastiera e i tasti da conoscere sono pochi. Ma ora muoviamo qualche passo più in là. Il programma Sky travel trova posto interamente sul lato 1 del dischetto.
Dopo un caricamento relativamente breve seguito dalla elaborazione di alcuni dati appare la prima schermata. Questa vi mostra chiaramente l'impostazione grafica di tutto il programma che non varia mai ed è così concepita: una grande finestra quadrata spostata verso sinistra che occupa quasi tutto lo schermo, un'area dati a destra e una riga per le informazioni in fondo. La finestra, ovviamente, rappresenta ciò che vedete mentre nell'area dati appaiono, dall'alto al basso, il tempo attuale, il fuso orario, le doppie coordinate del punto indicato dal cursore, il rapporto di scorrimento temporale, l'angolo visivo e le opzioni principali. La riga in fondo è invece dedicata ai dati su un corpo celeste o ai messaggi del programma. I modi di funzionamento sono quattro: sky, map, set e chart.
Il primo è, per così dire, il modo base e mostra nella finestra principale il cielo nella direzione che ci interessa.
Il secondo e il terzo servono per impostare rispettivamente il punto di osservazione e il tempo.
Il modo chart infine è analogo allo sky con la differenza che aggiunge le linee per calcolare visivamente le coordinate celestiali e disegna il cielo in campo inverso permettendo un facile trasferimento su carta usando la stampante.
Vediamo ora la procedura tipo per effettuare un'osservazione. Dobbiamo innanzitutto conoscere le coordinate geografiche del luogo da dove vogliamo guardare e il tempo.
Usando f1 mettiamo il modo map e apparirà un planisfero dove punteremo il luogo facendo riferimento alle coordinate. Una

volta impostatele ritorniamo al modo di partenza (sky) da cui arriviamo al modo set usando sempre f1. Impostiamo ora mese, giorno, anno e ora e torniamo nuovamente al modo sky che ci mostrerà la parte di cielo che ci interessa. Premendo i tasti corrispondenti alle quattro direzioni cardinali avremo le visuali corrispondenti, e muovendo il cursore possiamo puntare un corpo celeste oppure far scorrere la visuale. Il programma funziona come un telescopio, e per rendercene conto immaginiamo di avere al centro del video una costellazione.
Tutto va bene finché si tratta di averne una visione d'insieme, ma supponiamo che ci interessi sapere se in essa ci sono stelle doppie. Mettiamo quindi al lavoro il nostro telescopio e riduciamo l'angolo visuale in modo da vedere la costellazione nei particolari. Spostiamoci lungo le stelle che la compongono e osservandole tutte possiamo cercare ciò che ci interessa. Nel caso volessimo informazioni sulla magnitudine, sulla distanza o sulla denominazione ci basta puntare il nostro "soggetto" col cursore e premere f7 per richiamarle.
Adesso supponiamo di avere impostato come luogo la città dove abitate e come tempo quello attuale.
Aspettiamo la sera (di giorno le stelle si vedono solo in modi più dolorosi) e tentiamo di confrontare ciò che vediamo con ciò che ci mostra il 64.
In cielo ci sono tanti puntolini bianchi, mentre sul video vediamo anche le linee che congiungono le stelle di una costellazione, i relativi nomi e i simboli dei pianeti.
Tutto questo aiuta a capire il video, ma in cielo non ci sono né linee né nomi e quindi avremo qualche problema a cercare di correlare le due visuali.
Questo, però, è un problema da poco: con f3 possiamo chiamare diverse funzioni che ci permetteranno di risistemare le videate nei modi che più ci aggradano.
Cominciamo a far sparire nomi e linee e otteniamo un quadro più simile a come il cielo si presenta, permettendoci di stabilire delle corrispondenze.
A questo punto possiamo sbizzarrirci a vedere le coordinate di ogni stella o a chiederne i dati al programma. Potrebbe poi venirci voglia di sapere cosa c'è dietro tutte queste stelle gettando così uno sguardo allo spazio profondo.
E presto fatto: con il solito tasto f3 rendiamo attivo lo spazio profondo e appariranno, se in quella zona ce ne sono, galassie, nebulose e agglomerati stellari.
Come ultimo passo, possiamo chiederci dove stia un determinato corpo celeste.

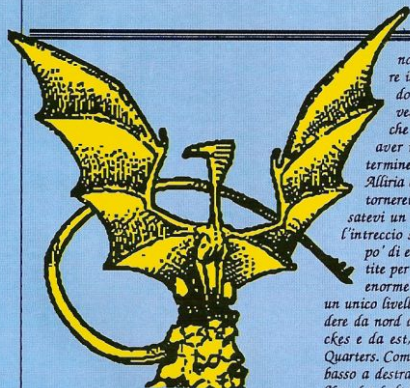
Con f5 chiamiamo l'opzione e possiamo scegliere tra cercare uno dei pianeti del sistema solare, il sole, la luna, una lunga lista di costellazioni e la cometa. Quest'ultima è ovviamente quella di Halley e non è sembrato necessario ai programmatori inserire anche le meno famose comete di Encke e Kohoutek.
Comunque, una volta impostata la richiesta il video ci mostrerà quella parte di cielo avente al centro il corpo celeste scelto, che ovviamente potrebbe trovarsi in una zona completamente diversa dalla primitiva. Altre caratteristiche Prima ho detto che Sky travel può anche fungere da macchina del tempo e mostrare i moti siderali.
Le posizioni di tutti i corpi celesti sono infatti calcolate in riferimento al tempo tenendo anche conto del moto di precessione dell'asse terrestre.
L'orologio interno al programma è in grado di muovere in avanti o in indietro il tempo a velocità variabili permettendo di vedere chiaramente gli spostamenti planetari.
La velocità varia da -64 a +64 volte il tempo reale, con gradini intermedi ottenuti dimezzando le cifre: 32, 16, 8, 4, 2, 1, 0.
Scegliendo una velocità sufficientemente elevata si possono scorgere i moti di tutti i pianeti, ma occorre sempre ricordare che

sul video vediamo i moti apparenti quali il cammino del sole, mentre i moti reali di rotazione dei pianeti più lenti diventano apprezzabili sono cambiando di molto il tempo di osservazione in modo set.
Lo stesso vale per le fasi lunari, in quanto il loro periodo com'è noto dura poco meno di un mese.
Nel caso volessimo osservare le eclissi di sole o di luna dovremmo conoscerne le date, altrimenti sarebbe molto lungo andare per tentativi cercando le posizioni giuste.
Non dobbiamo dimenticare che le eclissi sono fenomeni strettamente locali e molto brevi: basta un piccolo errore nell'impostare tempo e luogo e rischiamo di non vedere niente di interessante.
Facciamo quindi riferimento all'appendice che ci fornisce i dati precisi di diverse eclissi, impostiamoli, e lasciamo ticchettare l'orologio.
Se tutto va bene assisteremo alla replica digitale di questo fenomeno.
Supponendo che siate interessati alle amenità storiche, il programma vi permetterà di ricreare particolari situazioni.
Ad esempio, che ne direste di indossare i panni dei tre re magi e guardare in cielo la stella di Betlemme? O forse preferite osservare il cielo come lo scrutavano gli antichi egiziani per orientare correttamente le piramidi? Qualunque sia la vostra scelta sul manuale è spiegato tutto, e numerose altre possibilità sono lasciate alla vostra fantasia.
Ma adesso è venuto il momento di voltar pagina. L'angolo del cipiglio E va bene, cosa volete? Siccome nessuno è perfetto neanche i programmi possono esserlo.
Questo in particolare ha due difetti: l'uso del colore e la velocità.
Il mirino è sempre giallo, e quando lo schermo assume un colore chiaro diventa molto difficile da reperire.
A questo non c'è rimedio perché i colori sono tutti preassegnati, ma la magagna più grossa è senza dubbio la velocità. Grazie alla mole di calcoli da eseguire questo programma si troverebbe molto meglio su un PC 80386 o su un Archimedes, ma da un povero 6510 non si può chiedere più di tanto.
Tutte le funzioni del programma implicano dei calcoli da eseguire che a loro volta chiedono tempo e potenza di elaborazione.
Attese dell'ordine dei dieci secondi sono normali ma nei casi più sfortunati si può anche superare il minuto. L'angolo del sorriso A parte i peccatucci di gioventù che figurano qui sopra il programma è davvero buono.
Dovete tener conto che sta quasi tutto in memoria e gli accessi al disco sono pressoché inesistenti: in un programma simile è qualcosa di miracoloso.
Non posso nemmeno trascurare di elogiare, e l'ho già fatto, la sua semplicità di uso, le grandi possibilità che offre e la qualità del manuale.
Non è certo roba che si vede tutti i giorni e lo si capisce subito. Conclusioni Da me non aspettatevi niente altro: vi ho descritto il programma elencandone pregi e difetti e adesso la lotta con coscienza e portafoglio spetta tutta a voi.

Mi pare che di elementi ne abbiate a sufficienza, quindi vi lascio e... buone osservazioni!

68000
the ONLY name..
e dintorni...
s.a.s.

RPG — STRATEGIE

Giocatori di ruolo di tutta Italia, unitevi! — Ma datevi una calmata, fratelli! Non avevamo mai ricevuto un coro di proteste più accese: da quando abbiamo posticipato la pubblicazione della seconda e ultima parte di questa soluzione, i telefoni della redazione di Zzap! hanno squillato ininterrottamente, e le nostre linee sono state affollate dalle urla selvagge di RPGisti bloccati nell'universo di Bard's Tale III.
A questo punto, dopo avervi rassicurato (avrete già notato che la strategia è ora completa), un preghiera: abbiate pazienza. Il materiale inerente le strategie vincenti dei giochi di ruolo è sempre molto voluminoso, e dobbiamo cercare di accontentare tutti — e poi, ci sono i nuovi prodotti da recensire. E, quando viene pubblicata la prima parte di una strategia, cercate di andare avanti da soli almeno per un po', prima di mollare e chiamare aiuto: che razza di avventurieri siete?!? Alla prossima, 'che lo spazio è poco...

Bard's Tale 3°

Pretendete la chiave e riempite il recipiente del Bardo del sangue dello stesso dragone appena ucciso. Andate quindi alla torre di Cyanis, a dopo aver aperto l'unica porta di accesso con la crystal key raggiungete il terzo livello. Qui troverete il povero Cyanis in pessime condizioni, sicuramente bisognoso di cure. Rimettetelo in sesto con uno spell curativo e sarete ricompensati con tutti i ringraziamenti del poveretto, nonché con uno strano triangolo da conservare nel caso tornasse utile. Adesso potete entrare nella tomba di Alliria, ma soltanto dopo essersi procurati le quattro rose (Bianca, Blu, Rossa e Gialla; importante questo ordine) dai cespugli fuori della città, e la rosa Arcobaleno che per crescere ha bisogno di essere coltivata con sangue di drago. Nel primo livello, all'estremo nord, troverete il modo di utilizzare il triangolo magico, che esplodendo rivelerà l'accesso al secondo livello. Qui incontrerete strane figure che vi lasceranno passare solo dopo aver ricevuto l'appropriata rosa. Al termine del dedalo troverete la Belt of Alliria e la Crown of Truth, con le quali tornerete trionfanti dall'Old Man. Riposatevi un attimo, perché da adesso in poi l'intreccio si infittisce. Fate recuperare un po' di energie ai vostri personaggi e partite per Kinestia. Vi troverete dentro un enorme castello, Ferofists, formato da un unico livello 18 x 18, e da cui potrete accedere da nord al Workshop, da sud alle Barrackes e da est, con i due ingressi, ai Private Quarters. Cominciate con le Barrackes, dove in basso a destra vi potrete procurare una Right Key. La Left Key si trova nei Quartieri Privati, in una locazione quasi diametralmente opposta. Inpugnando saldamente armi e chiavi, entrate quindi nel Workshop. Non avrete difficoltà a trovare la locazione dove occorrono le chiavi, ma ne avrete certamente nel capire quante volte va girata una e quante l'altra. Consiglierei di tentare prima con la destra, diciamo 18 volte, poi con la sinistra 15 volte. Se tutto funziona per il meglio, eccovi pronti ad affrontare l'Urmech. Dato che i tre livelli finali sono pieni d'olio, sarà bene ricorrere ancora una volta al GILL. Nel livello conclusivo, il Sanctum, c'è Urmech seduto tranquillamente ad aspettarvi, senza alcuna voglia di combattere. Al contrario, si dimostrerà particolarmente generoso concedendovi non soltanto l'Hammer of Wrath ed il Ferofist's Helm che cercavate, ma trasformando un vostro combattente in Geomancer. Pur mantenendo quasi tutte le sue caratteristiche di guerriero, all'inizio vi sembrerà un po' deboluccio, e più utile come mago che come soldato. Niente paura, con qualche concessione dell'Old Man scalerà vertiginosamente i livelli della sua nuova professione, tornando nuovamente forte come un toro. Tenebrosia, il luogo dove andrete a cercare un tipo chiamato Sceadu per impadronirvi del suo Cloak e l'Helm of Justice, è veramente un brutto posto. Neanche i pochi abitanti di Black Scar sono gran che socievoli, ma se non altro il vostro Bardo troverà qualcosa di interessante alla Bard's Hall, e i maghi che visiteranno la Wizard's Guild potranno imparare ad usare il famoso e terrificante spell NUKE. Fate subito un salto allo Shadow Canyon, dove è nascosta la Shadow Lock. Mappate bene il dungeon 22 x 13, e vi renderete conto che c'è una zona apparentemente inaccessibile, ma allo stesso modo capirete dov'è situato il muro più robusto, che stranamente è l'unico che si vaporizza con il PHDO. Adesso che avete la serratura, dovete trovare la porta. Se fate una breve perlustrazione della zona, con particolare attenzione a SW, troverete un Dark Copse. Circondata da un boschetto di alberi invalicabili c'è la porta che vi serve. A Tenebrosia non hanno ancora problemi ecologici, perciò potete abbattere tutti gli alberi che volete con un

potente diserbante, che potrete procurarvi nel Tarpit (o Tar Quarry). Si tratta di una specie di enorme stanzone vuoto 17 x 11, pieno di trappole e insidie varie, che vi succhierà buona parte dei vostri Hit e Spell points. Al centro di esso riempite il solito recipiente ormai usurato, di liquido, evitando la tentazione di assaggiarne un sorso, dopodiché levate rapidamente le tende. Abbattete gli alberi del Dark Copse (magari uno soltanto, tanto per non avere in futuro rimorsi di coscienza di carattere ecologico), e caricatevi sulle spalle la porta. Da questo punto andate "in the middle of nowhere", poco a sud della città, ed inserite la serratura nella porta. Ho fatto eseguire questa operazione al Rogue, con successo, ma onestamente ho idea se vada ugualmente bene utilizzando un Bardo o un Monk. Comunque, compariranno delle scale che conducono ai due livelli Sceadu. Una volta individuato il portal di accesso al secondo livello, ed averlo felicemente oltrepassato, mappate il livello e noterete uno strano disegno formato dai muri. Andate nel centro ed usate a nord il PHDO. Scoprirete due corridoi concentrici che circondano il disegno. Procedete sempre verso nord ancora con il PHDO, e nello spazioso corridoio orizzontale aperto ai lati non avrete difficoltà a trovare la locazione dove si è rintanato Sceadu, con il quale dovrete combattere, senza curarvi di tutte le maledizioni che vi lancerà prima di scomparire da Tenebrosia. Agguantate l'Helm e il Cloak e tornatevene dall'Old Man a Skara Brae. Il simpatico vecchio, che comincia ad apparire un po' provato, vi chiederà a questo punto gli ultimi due oggetti per la sua "collezione": lo Strifespear e lo scudo di Werra. Via dunque verso Tarmitia, che vi sembrerà immediatamente un posto stranissimo, non a caso chiamato anche "The planes of War". E' composto da nove città raggiungibili una dall'altra soltanto tramite locazioni di teletrasporto: Tarmitia, Berlino, Troia, Stalingrado, K'un Wang, Nottingham, Roma, Hiroshima e addirittura Wasteland! Non c'è un vero ordine con il quale percorrerle, perciò se volete fare un po' di turismo, girovagate qua e la per le città che sono più o meno 12 x 12. Incontrerete certamente un tizio che dichiarerà di chiamarsi Ares, poi altri che invece vi chiederanno come se fosse la cosa più naturale del mondo "Who am I?". Provate a rispondere Ares, e perseverate anche se in un primo momento sembrerà sortire effetti nulli. Da Troia sarete teletrasportati a K'un Wang, dove un altro tizio dirà allegramente di chiamarsi Yen-Lo-Wang. Non fateci caso, e procedete nel vostro peregrinare. Quando vi troverete nuovamente a Berlino, ed il solito tipo strano si ripresenterà con la domanda "Who am I?", provate stavolta a rispondere TYR. Dovrebbe impressionarlo a tal punto da farvi un ulteriore domanda, concernente il suo vero nome. Non c'è dubbio che si tratti di Werra, nome che una volta pronunciato dovrebbe proiettarvi direttamente nella Hall of Tarmitia. Vedrete subito in uno dei due angoli in alto un buco spazio-temporale in grado di riportarvi alla Valle dei Guerrieri Perduti nei pressi di Skara Brae. Non prendetelo, non mi sembra ancora il momento, senza gli oggetti che vi servono! Piuttosto, cercate di puntare a sud ovest, dove mimetizzato con l'ambiente vi aspetta Werra in persona. Dopo averlo crivellato come un colabrodo questi si accascerà al suolo ghignando, ed evocherà sei black slayers. Sono estremamente pericolosi e combattivi, perciò teneteli a distanza e scaricategli addosso le vostre armi. Quindi prendete scudo e Strifespear e portateli come sempre al vecchio. Avrete però una brutta sorpresa. L'Old Man, sfinito, avrà solo il tempo di dirvi dove potrete trovare tutti gli oggetti che avete faticosamente racimolato, prima di lasciarvi con un affettuoso sorriso soli nella lotta con il malvagio Tarjan, giunto ormai al capitolo finale. Frugate l'old storage building proprio davanti all'ingresso di Skara Brae, selezionando il personaggio che volete di volta in volta equipaggiare. Rifocillatevi e rinforzatevi abbondantemente, senza dimenticare un bel po' di Harmonic Gems, e andate nel posto più tetro della pianura: siete pronti per la sfida finale. Lo spell di teletrasporto per Malefia è EVIL, ma io non conosco, e probabilmente neanche esiste, lo spell appropriato per il ritorno, del resto, a Malefia ci sono soltanto due possibilità: o voi fate fuori Tarjan, ed allora tutto il resto è marginale, oppure lui fa fuori voi, ed in questo caso il vostro party di cadaveri sarà automaticamente riportato nell'accampamento. Se dovesse succedervi, ricordate che i personaggi conservano oggetti ed esperienza accumulati a Malefia, quindi è possibile riportarli in vita in un tempio con un ottavo personaggio che abbia sviluppato l'arte di Wizard al sesto livello. Se poi volete far fruttare gli experience points, anche se l'Old Man non c'è più, non avete che da scegliere una Wizard's Guild di vostro gradimento e farci una visitina. Malefia è composta da tre livelli 22 x 22, più un quarto 6 x 6 nel cui centro c'è Tarjan, che potrete raggiungere soltanto dopo aver liberato sei Dei utilizzando l'appropriato oggetto magico tra quelli precedentemente portati all'Old Man. Ci sono decine e decine di scale e di portals, e la maggior parte delle locazioni sono immuni a PHDO e APAR, per cui l'unico sistema per raggiungere tutte le statue dei Gods è quello di mappare accuratamente i tre livelli e trovare le strade giuste andando su e giù per i livelli stessi, salendo e scendendo scale e portals come forsennati.

Le locazioni delle statue sono:
Primo livello 16N 3E,
Secondo livello 12N 9E, 16N 18E,
Terzo livello 5N 12E, 20N 15E, 2N 21E.

Liberati gli amici che non mancheranno di ringraziarvi, avrete accesso all'ultimo labirinto concentrico, e quindi al quarto e conclusivo livello. Prima di potervi misurare con Tarjan dovrete superare due gruppi di terrificanti avversari, che sicuramente vi lasceranno a corto di energie. Recuperate un po' di fiato prima di lanciare l'ultimo PHDO. Tarjan evocherà slayer a ripetizione, perciò preoccupatevi subito di impedirglielo. Tenete poi a distanza i primi due gruppi, il tutto con gli appropriati spells, e martellate gli avversari con il NUKE, il Death Horn del Bardo e qualunque altra arma a vostra disposizione. Ma soprattutto ricordate che l'unico personaggio in grado di uccidere Tarjan, che si trova al 90° grado e pare immune a qualunque magia, è il Rogue, che dovrà nascondersi nell'ombra ad ogni turno di attacco fino a raggiungere il Malvagio, per sorprenderlo con un critical hit ben assestato. E ovvio che il Rogue in questione dovrà possedere percentuali il più vicine possibile al 99, altrimenti tutto potrebbe rivelarsi inutile. Quando il fumo della battaglia si sarà posato appoggiatevi allo schienale della vostra sedia e riposatevi, godendovi la cerimonia di elezione dei vostri personaggi al rango di Stelle del Cielo. E mentre riporrete, esausti, i due dischetti nella custodia, un dilemma comincerà a farsi strada nella vostra mente: che cosa succederà, ancora, a Skara Brae?...

JOE PAND & PHILEAS - S. Giovanni Valdarno (AREZZO)

Pool Of Radiance

... CONTINUA

Vi dico subito che la ricompensa da sola può valere una buona parte dei tesori e del bottino di un'intera area e quindi il gioco vale ampiamente la candela. La terza regola d'oro è viaggiare leggeri. Capisco perfettamente che vorreste tenervi tutto quello che trovate, magari per rivenderlo, ma purtroppo non siete né bestie da carico né chiatte ambulanti. Un eccesso di carico vi riduce la mobilità massima in battaglia fino a un minimo di tre quadrati per volta, che è ridicolmente poco. La vostra mobilità conta anche per la fuga, e quindi non potrete squagliarvela in caso di incontri indesiderati mentre siete indeboliti. Praticamente tutti i mostri si muovono di almeno sei quadrati per turno contro i vostri tre quando siete sovraccarichi, e quindi le vostre smodate brame per qualche monetina potrebbero segnare la vostra fine. Il sistema migliore di portarvi addosso molti soldi senza caricare gli uomini come somari è quello di averli sotto forma di oggetti di piccolo ingombro (ingombro e peso sono considerati uguali). Dopo una battaglia, quindi, dovete sapere cosa vi conviene prendere dai nemici morti. Innanzitutto, dovete evitare le armi di scarso valore venale che avete già. Uno spadone a due mani ha un grande valore per un guerriero ma costa solo 30 GP e se lo vendete ne ricavate 15, dato che vendendo qualcosa perdete sempre metà del valore. Siccome lo spadone pesa 90 GP, ecco un buon motivo per non prenderlo se non vi serve. Non prendete nemmeno le monete di basso valore in rapporto alla somma che avete con voi, e questo vuol dire ignorare fin dall'inizio le monete di rame e in seguito tutte le altre. Le monete di platino, invece, vanno sempre bene finché non si esagera con la quantità. Un ottimo investimento in termini di rapporto valore/peso sono armi e armature fatate. Esse sono contrassegnate da un indice sotto forma di un numero preceduto dal segno '+', e questo include anche i sistemi di difesa come armature e scudi. Per mettervi in difficoltà, però, solitamente questo indice non viene mostrato e così dovrete scoprire da voi se l'arma è fatata o meno. Per scoprirlo dovrete farla identificare da un negozio o da un tempio, e vi costerà 200 GP. Se invece non volete spendere nulla usate questo semplice trucco: provate a venderla. Se vedete che l'offerta è molto superiore al valore di mercato teorico sarete sicuri che è fatata, ma vi avverto che così potrete farvi un'idea solo approssimativa del valore dell'indice. Per saperlo esattamente l'unico sistema resta fare l'identificazione. Quello che conta davvero è che le armi e le armature fatate sono migliori di quelle convenzionali a parità di tipo. A voi però interessano solo gli equipaggiamenti migliori in assoluto, e così, se vi capita di avere armi di diverso tipo per ogni personaggio dovreste cercare le combinazioni migliori osservando come variano il fattore AC e il parametro danni inflitti. Ricordate che le armi convenzionali non hanno alcun effetto contro i nonmorti più potenti, mentre quelle fatate sì, e sono in grado di ferire mostri normali con efficacia ancora maggiore. Dovrete anche saper scegliere bene le armature, e le migliori sono le leather, le studded, le chain, e le banded (sempre in relazione alla loro classe). Le plate ve le consiglio solo se con le altre non riuscite a raggiungere AC 0. Sappiate che scendere molto sotto AC 0 serve a ben poco: un mio guerriero con AC -7 veniva ugualmente danneggiato da dei comunissimi coboldi, non accettate quindi pesanti limitazioni per avere delle armature super perché si tratta di un super più apparente che reale. Quando le ricompense cominceranno a rimpinguare le vostre esauste casse, è il momento di investire dei soldi. Tenetevi in contanti non più di 3000 GP (meglio se in PP) e con il resto compratevi armi e armature di argento nei negozi di Phlan. Potrete trovarne di convenientissime, e le migliori sono gli archi compositi da 25000 GP che hanno un altissimo rapporto valore/peso. Ultima regola: niente NPC. I NPC che troverete nel corso del gioco sono tutti relativamente deboli, mentre quelli che potrete trovare presso l'arena di Phlan esigeranno una parte anche cospicua dei soldi trovati durante il gioco e non saranno necessariamente forti. Inoltre, il calcolatore non gestisce particolarmente bene mostri e NPC durante l'attacco, quindi non aspettatevi grandi cose da loro: spesso saranno più di intralcio che di utilità. E parliamo dei combattimenti. Il calcolatore usa sempre la stessa strategia di battaglia: attacco corpo a corpo con spostamenti per chi ha armi bianche e attacco a distanza senza spostamenti per chi può colpire da lontano usando arco o armi magiche. Gli eserciti nemici più pericolosi sono quelli misti e hanno sempre la stessa struttura: mostri forti davanti, mostri deboli e arcieri dietro e maghi in posizioni diverse ma solitamente davanti. Prima di ingaggiare qualunque battaglia dovete sistemare l'ordine dei vostri eroi, che vengono quasi sempre schierati in due file di tre. Al vostro miglior guerriero dovete dare la seconda posizione, che lo porterà in prima fila al centro. Questa è la posizione migliore per attaccare, perché permette di trovarsi direttamente davanti il maggior numero di nemici e, quando ci sono, i mostri più forti. Tutti i vostri uomini dovrebbero avere un arco, ma soprattutto quelli che occupano le ultime tre posizioni. Essi, infatti, non essendo mai direttamente a contatto con i nemici possono usare l'arco mentre gli altri tre possono solo se la battaglia avviene a distanza. Non usate però gli archi in combattimento ravvicinato se nel gruppo nemico non ci sono arcieri, dato che una spada provoca molti più danni di una freccia. Nel caso che il nemico impieghi degli arcieri, i vostri attaccanti verranno indeboliti sia dai loro diretti antagonisti che da essi, quindi correrete rischi maggiori. Usate quindi i vostri e schierate i tre uomini in prima fila a un quadrato di distanza uno dall'altro. Così facendo potete contemporaneamente usare tre arcieri e tre 'spadaccini', ma ricordatevi di non muovere nessuno: aspettate che vengano loro verso di voi. Se proprio volete muovervi, muovete solo i primi tre in avanti e lasciate fermi gli arcieri finché ci sono arcieri nemici. Tenete sempre i primi tre in modo da avere non più di un quadrato fra di loro: così facendo creerete una specie di rete. Questa rete vi permetterà di controllare molti dei 'loro' con pochi dei 'vostri' perché avrete un fronte ampio e di impedire che qualche nemico possa minacciare i vostri arcieri. Se infatti qualcuno cercasse di passare nel varco fra due dei vostri uomini in prima linea verrebbe colpito alla schiena da essi, e questo per mostri di basso livello equivale a morte quasi sicura. Nel caso che veniate attaccati da mostri velenosi, dovete tenere le distanze e usare gli archi. A volte capita di incontrarli quando sono lontani, e in questo caso non dovete avanzare per nessun motivo ma combattere subito usando le frecce finché potete. Se siete sfortunati e vi attaccano da vicino potete solo attaccare come forsennati e sperare che non vi uccidano qualcuno. Non voltatevi per allontanarvi e colpirli con le frecce: vi colpirebbero da dietro e sarà molto più probabile che vi avvelenino. Se avete a che fare con dei non-morti le cose si complicano. In generale, le armi convenzionali su di essi hanno una minor efficacia, e su quelli di classe più elevata non

ne hanno affatto. Avrete bisogno di armi fatate, e vi diciamo subito che c'e un solo posto in tutta Phlan dove potete trovarne a bizzeffe: il castello di Valjevo, che vi conviene moltissimo lasciare per ultimo. Dovrete quindi aspettare finché il municipio non vi affidi l'incarico di ripulire il cimitero dai non-morti. Appena vi viene proposto accettatelo al volo e vi verrà dato un bellissimo spadone a due mani +1 (+3 contro i non-morti), che dovrete dare al vostro guerriero più forte. Una sola arma fatata per sei uomini è un po' poco, ma dovrete farla bastare. La prossima arma fatata la troverete nello stesso cimitero, ma vi costerà fatica perché dovrete far fuori come minimo due spettri e un gruppo di non-morti con a capo delle wights. In effetti, i vostri clerici possono benissimo avere delle armi magiche: i martelli spirituali. Non usateli troppo, però, perché fanno pochi danni e il contatto con alcuni non-morti può essere estremamente pericoloso. Per combattere i non-morti che le armi normali non feriscono dovete fare largo uso di missili magici e di altri incantesimi offensivi, senza dimenticarvi che dovete PRIMA cercare di convertirli con i vostri clerici. Una volta che riuscite a entrare nella tomba del prode cavaliere (segnata sulla mappa) andate dove questi è sepolto e vi verranno dati diversi oggetti: i più importanti sono una spada lunga +2, uno scudo +1 e un anello di protezione dal fuoco. Non tentate di approntare la spada finché non avete indossato l'anello, altrimenti la sua magia vi danneggerà e non riuscirete comunque ad approntarla. Ricordatevi sempre che se cercate di ripulire il cimitero dovete salvare la partita praticamente dopo ogni battaglia che vi va bene, dato che molte potrebbero andarvi tremendamente male. Combattendo contro mostri normali potete adottare due strategie differenti, che dipendono dalla forza dei vostri nemici. Se avete contro dei nemici non particolarmente forti, la cosa migliore da fare è sparpagliarvi il più possibile, in modo da controllare con un singolo uomo più nemici. Questo vale specialmente quando siete di livello sufficientemente elevato da poter spazzare, ossia uccidere più mostri con un solo colpo. Se invece i vostri nemici sono forti, dovete sfruttare la disposizione dei muri (se ce ne sono) e dei vostri eroi per fare in modo che si dispongano il più possibile in fila indiana. In questo modo potrete attaccarne uno o due alla volta con tutti i vostri personaggi contemporaneamente, frazionando al massimo i loro attacchi contro di voi, e nel contempo concentrando i vostri. Se non avete una chiara idea di quanto siano pericolosi i vostri nemici, tenete conto che se come guerrieri siete del loro stesso livello siete in leggero vantaggio; dovrete ovviamente tener conto anche del loro numero. In alcune zone vi troverete a dover combattere contro numerosissimi nemici assortiti (diverse decine), e in tal caso passerete un bel po' di tempo solo a vedere i loro movimenti e attacchi. Quando avrete contro tanti nemici vi conviene prima sfoltire il gruppo per perdere meno tempo a far da arrabbiati spettatori, per poi occuparvi degli arcieri, che in gruppi così numerosi ci sono sempre. Se per caso tra i vostri avversari si trovasse qualcuno in grado di lanciare incantesimi, dovete dargli la precedenza e ridurlo al silenzio con l'apposito incantesimo (cercate di tenerne sempre pronto uno), dopodiché lasciatelo pure perdere e pensate al groppone. Le zone di Phlan hanno caratteristiche individuali per quello che concerne i mostri che vi si trovano, quindi eccovi una guida che vi indicherà il percorso da me seguito nella mia avventura. È evidente che potrete anche sceglierne altri, ma questo a mio giudizio propone il più graduale incremento di difficoltà. La zona degli slums è la prima che vi trovate davanti, ed è anche quella da cui vi conviene incominciare per raggranellare GP, XP e armi. I mostri che troverete saranno quasi tutti di prima classe, e cioè orcs, goblins e coboldi. Troverete anche qualche hobgoblin (secondo livello) presso l'angolo nordovest: lasciateli per ultimi. In questa zona vi sono quattro tesori, due dei quali sono segnati nella mappa e gli altri due si trovano in due delle tre stanze di cui vi viene fornita una descrizione quando entrate. Per trovarli, dovrete usare il modo 'search' e girare tutta la stanza. Una volta ripuliti gli slums, potrete già avere i primi avanzamenti di livello e avrete anche trovato delle armature abbastanza buone. In una stanza indicata nella mappa troverete il vostro primo esercito numeroso, composto tutto da goblins. Attenzione: La zona indicata nella mappa sotto la linea nera spessa è la Old rope guild. Contro il suo muro ovest vi è una stanza (segnata sulla mappa) nella quale troverete quattro trolls e due orchi. Evitate di combatterli finché siete ancora di primo livello e con poca armatura perché sono nemici alquanto ostici. In un'altra stanza (vedi mappa) troverete un mago che vi pagherà per andare a ritirare una pozione nella gilda. Per ritirarla dovete recarvi presso il negozio indicato nella mappa, parlare con il padrone e dire 'Ohlo', cioè il nome del mago (come vi spiegherà lui stesso). Nonostante quello che sentirete dire, la gilda è pericolosa solo se finirete nella stanza dei mostri di cui vi ho parlato, e inoltre dovrete arrangiarvi con la visione prospettica perché la mappa non vi funzionerà. Subito oltre gli slums trovate la zona del pozzo di Kuto. I nemici che troverete saranno più o meno gli stessi che avete già visto negli slums, ma state bene attenti a non scendere nel pozzo finché non sarete almeno di secondo livello come guerrieri, dato che in quella zona sotterranea troverete la numerosa banda dei mostri di Norris che è alquanto dura da sgominare. Sono tutti mostri al massimo di terzo livello, ma sono molto numerosi e vi daranno parecchio filo da torcere. In questa zona troverete un unico tesoro, che vi verrà consegnato da una vecchia donna dopo che l'avrete liberata. Per liberarla dovrete prima distruggere una banda di uomini lucertola e lucertole giganti e quindi sfondare la porta della stanza nella quale si trova prigioniera, che è indicata nella mappa. Niente paura, non sono avversari troppo duri. La prossima zona che vi consiglio di ripulire è Podol plaza. Il municipio vi affiderà la missione di scoprire cosa sia l'arma che ivi verrà messa all'asta. Per scoprirlo dovete recarvi presso un ingresso verso Podol plaza, e vi verrà chiesto come comportarvi dato che la piazza davanti a voi pullula di mostri. Rispondete 'svicolare e rimanere in disparte' e portatevi presso la porta dell'edificio oblungo al centro dell'area. A questo punto l'asta inizierà e se volete riuscire a scoprire qualcosa, dovrete assolutamente non farvi notare e non fare offerte, altrimenti verrete subito riconosciuti e attaccati; l'asta verrà inoltre cancellata. Una volta che avete visto e sentito tutto andate al municipio a riferire e a intascare la ricompensa, dopodiché tornate indietro a far strage. I nemici più difficili che troverete sono degli orchi, che appartengono al quarto livello. Questa zona è del tutto priva di tesori, in compenso nell'angolo a sudovest è nascosto un tempio nel quale potete risanarvi a pagamento e riposare gratis finché volete. Per entrarvi vi sono due porte bloccate e l'unica maniera di aprirle è con l'incantesimo 'knock' che dovrete avere memorizzato. Ricordatevi che lanciarlo è inutile. Dovrete mettervi davanti alla porta e vi verrà presentato un menu dal quale dovete scegliere 'knock' premendo K; questo vale per tutte le porte che non si aprono sfondandole.

(...continua)

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

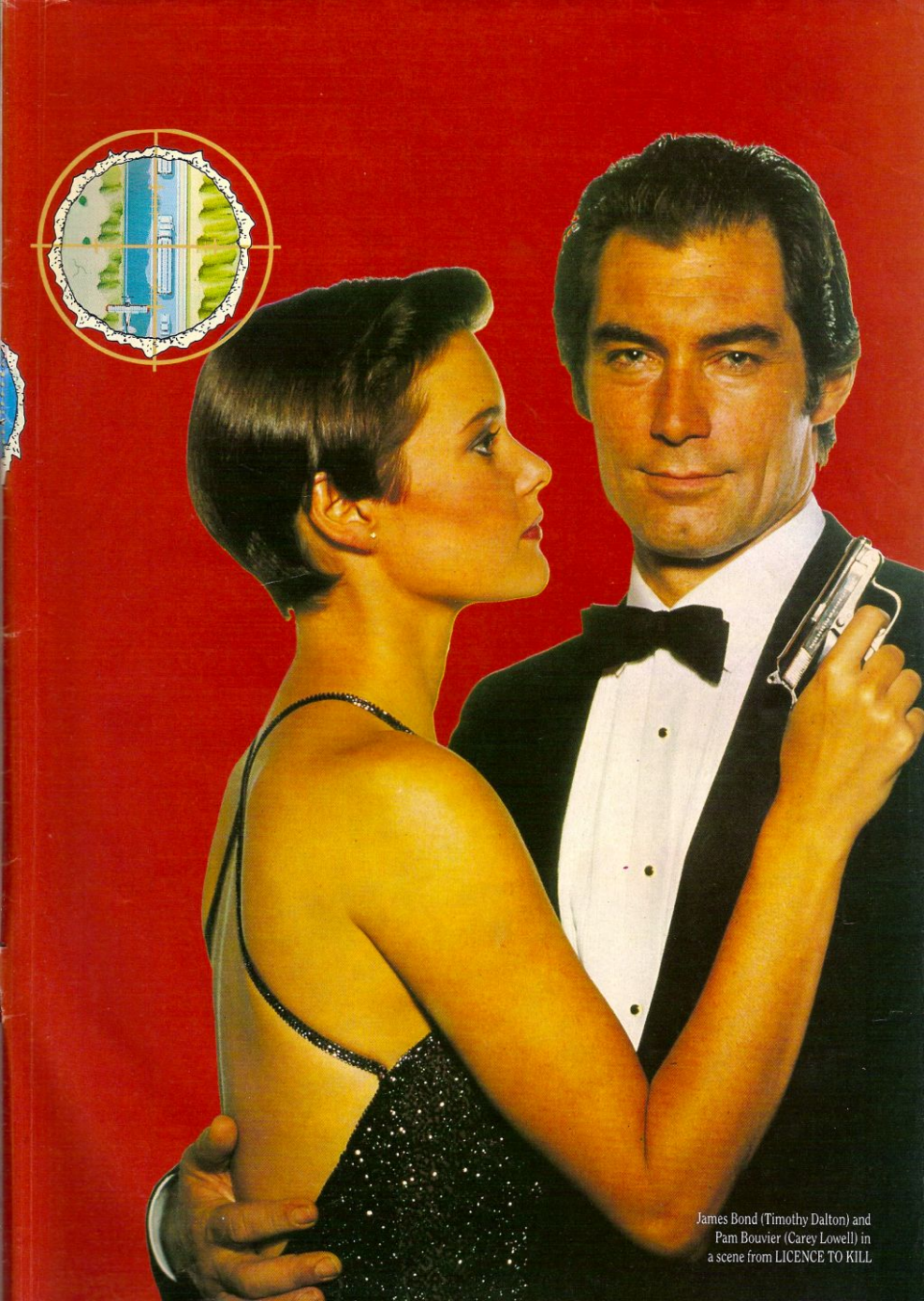
Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

SPEEDKING

MEGABLASTER

PREDATOR

LEADER
DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

James Bond (Timothy Dalton) and
Pam Bouvier (Carey Lowell) in
a scene from LICENCE TO KILL

Virgin
Games
PRESENTS
SILKWORM